ΟΛΕΣ ΟΙ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ GRAND PRIX 2001

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM



ΤΕΥΧΟΣ 145 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2001 ISSN 1105-5472 € 5,28 1.800 ΔΡΧ.

COMMANDOS



FOR MEN ONLY





SCHIZM



YURI'S REVENGE



RED FACTION



MYSTERY OF THE DRUIDS

WIN

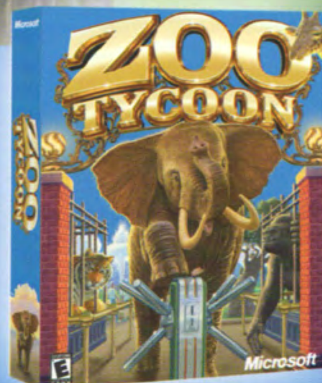
ZOO TYCOON

Ζήσε μια φοβερή εμπειρία. Σχεδίασε, χτίσε και διεύθυνε τον ιδανικό ζωολογικό κήπο. Αλλά πρόσεχε, είσαι υπεύθυνος για τα ζώα και για τη διασκέδαση των επισκεπτών σου. Θα νιώσεις νέες προκλήσεις καθώς τα ζώα έχουν μοναδικούς τρόπους αντίδρασης για να δείξουν τα συναισθήματά τους. Επέλεξε πάνω από 40 είδη μοναδικών ζώων και 175 φυσικών περιβαλλόντων. Διαμόρφωσε τους σωστούς χώρους και πάνω απ' όλα φρόντισε να είναι τα ζώα χαρούμενα και ικανοποιημένα. Γιατί ποτέ δεν ξέρεις τι μπορεί να κάνει ένα δυσαρεστημένο ζώο...









Microsoft®

Editorial

Θα προσπεράσω τις διεθνείς εξελίξεις αυτόν το μήνα, διότι το νιώθω ότι θα εκνευριστώ και δεν κάνει, καθ' ότι είμαι σε επικίνδυνη ηλικία για έμφραγμα. Ας ασχοληθώ καλύτερα με πράγματα που μου φτιάχνουν τη διάθεση, όπως το φετινό Grand Prix του "PC Master". Τώρα που το ξανασκέφτομαι, βέβαια, με τις ημερομηνίες που επιλέξαμε για τη διεξαγωγή του θα με χαλάσει λίγο: Με βλέπω να κάνω το πάρτι γενεθλίων μου μπροστά στο μνημείο του Αγνωστου Στρατιώτη. Μη γλείφεστε, όμως, δεν έχω τόσο χρήμα για να σας κεράσω όλους, οπότε το ξεχνάμε. (Κρίμα, όμως, θα είχε πλάκα.)

Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τη συμμετοχή σας στο φετινό Grand Prix, καθώς και ένα εκτενές αφιέρωμα στις περασμένες διοργανώσεις (πολύ εκτενές - οι ανασκαφές μας έφτασαν μέχρι και τις πρωικές εποχές του "Pixel"!), για να μάθετε τι παίχτηκε στο παρελθόν αν είστε νέοι κι άμαθοι... Θα τα ξαναπούμε, όμως, για το Grand Prix στο επόμενο τεύχος.

Ακόμα ένα από όσα μου φτιάχνουν τη διάθεση ακούει στο όνομα Schizm. Ξέρω ότι δεν είναι πρέπον να μην αναφερθώ πρώτα στο παιχνίδι που κοσμεί το εξώφυλλο του περιοδικού, όμως, το αίμα νερό δεν γίνεται. Και μόνο που είδα τον Αντρέα να κρατάει ζηλότυπα το αντίτυπο του παιχνιδιού και να μην μπορούμε να το πάρουμε από τα χέρια του τρεις νοματαίοι, ήταν αρκετό για να ανάψει το πάθος μέσα μου. Να φανταστείτε ότι ακόμα δεν με έχει αφήσει να παίξω, μόνο να παρακολουθήσω εκείνον να παίζει. Τς, τς, τς, αυτό το παιδί, πώς παθιάζεται έτσι...

Α! Να μην ξεχαστώ: Μην ψάχνετε για τη στήλη "Most Wanted" αυτό το μήνα, γιατί θα πέσετε σε Loop. Εμεινε απέξω λόγω πληθώρας ύλης, αλλά θα κάνει την εμφάνισή της στο επόμενο τεύχος, καλώς εχόντων των πραγμάτων.

Γιάννης Πατρίκος

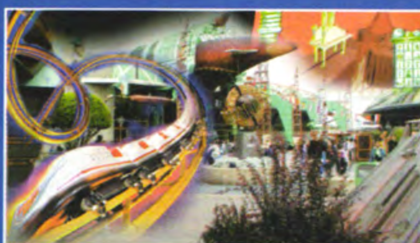
Περιεχόμενα

Μόνιμες στήλες

Λόγω πληθώρας ύλης, η στήλη "Most Wanted" αυτό το μήνα παραλείπεται. Κάνετε λίγη υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος.

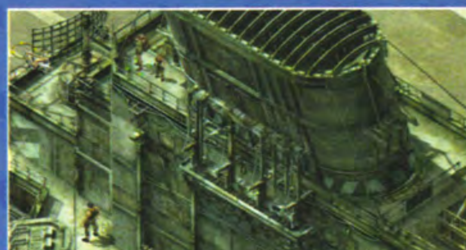
Θεματολογία











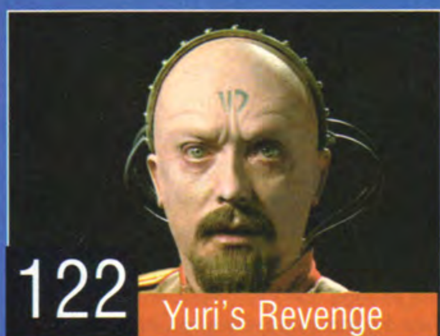


Game Club

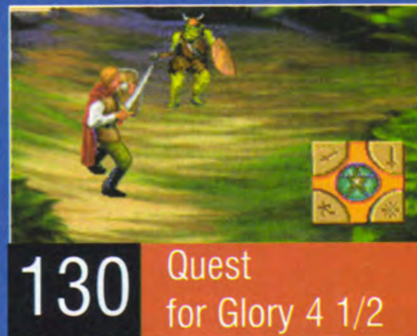














ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης,
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Νίκος Καραδήμας, Ηλίας Καφούρος, Κίμωνας Κεκές, Χάρης Κλάδης, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Στάθης Λαμπρόπουλος, Παναγιώτης Λιβιτσάνος, Ορέστης Μανούσος, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Γιώργος Παλαιός, Ζήσης Παπασπύρου, Σπύρος Παράσχης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοίτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης,
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου, **MARKETING**: Μαρία Μελίδου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μώρου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Γ. Τσουκάρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM Pages

Hello, ladies and gentlemen! Για ακόμη έναν μήνα κρατάτε δύο πράγματα στα χέρια σας: το περιοδικό και το συνοδευτικό CD. Το περιοδικό, σαφώς, το διαβάζετε. Ξέρω, όμως, ότι πολλοί από εσάς δεν διαβάζετε τη στήλη "CD-ROM Pages", αφού είστε σίγουροι για την ποιότητα των demos, trailers και extras που περιλαμβάνει το CD. Ε, λοιπόν, καιρός να αρχίσετε να την διαβάζετε! Την... κάνω τώρα, γιατί ήδη ο κ. Κράτσας κινείται απειλητικά προς το μέρος μου!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



Demos

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Εταιρεία: *Activision*
Απαιτήσεις: *Pentium 500, 128MB RAM, OpenGL 3D video card*

Ένας φίλος από τα παλιά επιστρέφει ντυμένος με την τελευταία λέξη της μόδας. Ο λόγος, φυσικά, για το Wolfenstein, εκείνο το πρωτοπόρο shareware παιχνίδι, που εισήγαγε τους υπολογιστές στο 3D και "έστρωσε την άσφαλτο" στην οποία τρέχουν σήμερα τόσο η βιομηχανία παιχνιδιών



όσο και αυτή του hardware. Εμπλουτισμένο με όλα τα απαραίτητα σύγχρονα "στολίδια" και κάνοντας χρήση των τελευταίων τεχνολογιών, το πάλαι ποτέ "συνδυάζω-τα-bitmaps-γραφικά-με-πρωτόγονα-texture maps", φιγουράρει ως ένα από τα "βαρύτερα" νέα παιχνίδια δράσης πρώτου προσώπου. Δεν χρειάζεται να ξέρετε πολλά για να παίξετε αυτό το παιχνίδι. Τα πράγματα είναι απλούστατα: Βρίσκετε όπλα, κλειδιά και ανοίγετε πόρτες και τρύπες στα σώματα των αντιπάλων! Βεβαίως, όπως θα καταλάβατε από τον τίτλο αλλά και απ' ό,τι θα θυμάστε, η σειρά Wolfenstein σας τοποθετεί στη ναζιστική Γερμανία, όπου θα πρέπει να αδειάσετε τον τόπο από τους φασίστες και την πολεμική μηχανή τους. Ουγκ! Βεβαίως, όλα αυτά δεν σημαίνουν ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει εξωπραγματικά όπλα, όπως κανόνι φωτονίων με ενισχυτικό αναδιπλωτή μαζών και "έξυπνες" χειροβομβίδες που παίζουν σκάκι και ανατινάζονται όταν χάσουν. Αν και θεωρητικά τα πάντα είναι περισσότερο ρεαλιστικά, δίνοντας στο παιχνίδι ένα ύφος που θυμίζει περισσότερο Soldier of Fortune, δεν παύουν να είναι εμπνευσμένα από το Doom και το Quake (τα οποία φυσικά ήταν οι απόγονοι του original Wolfenstein)... Για να μη σας κουράζω, όμως, με περιττά λόγια, καλύτερα να εγκαταστήσετε το demo και να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα. Αν αναζητάτε περισσότερα στοιχεία, ρίξτε και μια ματιά στη διεύθυνση http://www.activision.com/games/wolfenstein/.

TRAILERS

- FIFA 2002
- FRANK HERBERT'S DUNE
- ITACANTE
- STAR WARS EPISODE 2

CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 01/02

Εταιρεία: *Eidos Interactive*
Απαιτήσεις: *Pentium 133, 16MB RAM*

Τα παιχνίδια αθλητικού management τα μισώ! Ποτέ δεν κατάλαβα γιατί πρέπει να κυκλοφορούν, και πολύ περισσότερο, γιατί κάποιοι τα παίζουν! Βεβαίως, την άποψή μου δεν συμμερίζονται αρκετά μέλη της παγκόσμιας games σκηνής, κάτι που επιβεβαιώνει η -σχεδόν πεισματικά- συνεχής βελτίωση των παιχνιδιών του είδους. Είναι αυτονόητο ότι, εφόσον βελτιώνονται και συνεχίζουν να κυκλοφορούν νέα παιχνίδια, η απήχησή τους στο αγοραστικό κοινό είναι μεγάλη. Τελευταία προσθήκη στη σειρά (και όχι στο σωρό) είναι το Championship Manager: Season 01/02, όπου, φυσικά, το "01/02" είναι η τρέχουσα αγωνιστική πε-

UPDATES

- GETRIGHT v. 4.5
- MCAFEE
- NIMDA
- WINAMP v. 2.76
- QUAKE 3 v. 1.30
- TRAIN SIMULATOR



ρίοδος. Παίζοντας το demo θα μπορέσετε να πάρετε μια πρώτη γεύση από το μανατζάρισμα μιας ομάδας και πώς αυτή τα καταφέρνει με εσάς επικεφαλής. Βασικό στοιχείο είναι η γνώση των δυνατοτήτων της ομάδας. Ετσι, βάσει του δυναμικού και των δραστηριοτήτων της ομάδας, μπορείτε να "οριοθετήσετε" τις αθλητικές βλέψεις σας. Κάθε δράση, φυσικά, έχει τις προδιαγραφές της. Αλλιώς θα πρέπει να διαχειρισθείτε μία ομάδα που έχει βλέψεις μόνο σε τοπικά ή εθνικά πρωταθλήματα και αλλιώς μία ομάδα με προοπτικές και φιλοδοξίες για διάκριση σε διεθνείς διοργανώσεις. Κάνετε μια δοκιμή, ακόμα και αν δεν είστε συνηθισμένοι σε τέτοια παιχνίδια, και μην παραλείψετε μία επίσκεψη στη σελίδα του παιχνιδιού (http://www.sigames.com/) για περισσότερες λεπτομέρειες. Αλλωστε, η διοίκηση μιας ομάδας μπορεί να αποδειχθεί ενδιαφέρουσα αλλά και ...διδακτική για μερικούς μερικούς!

RED FACTION

Εταιρεία: *Volition/THQ*
Απαιτήσεις: *Pentium 2 400, 64MB RAM, 8MB VRAM 3D card*

Πλούσιο σε δράση το CD αυτού του μήνα, καθώς περιλαμβάνει το demo του πολυαναμενόμενου παιχνιδιού των Volition/THQ. Προσωπικά δεν είχα την ευκαιρία να παίξω το παιχνίδι, αλλά λίγες ημέρες πριν να γράψω αυτά τα λόγια, μου κίνησε την περιέργεια το κείμενο του Π. Λιβιτσάνου, ο οποίος ανέλαβε να το "ξεκοκκαλίσει". Ετσι, ανήμπορος να αντισταθώ, εγκατέστησα το demo του παιχνιδιού και αφέθηκα στην εξερεύνηση των χαρακτηριστικών του. Επειτα από κάποιες ώρες παιχνιδιού (πρέπει να ομολογήσω ότι δεν ήταν όσες περίμενα -και θα ήθελα- στην αρχή), κατέληξα και εγώ σε ένα συμπέρασμα, ανάλογο με αυτό του συναδέλφου. Πρόκειται για ακόμα ένα παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου. Και το λέω αυτό διότι, αν και αποτέλεσε μια γενναία προσπάθεια από μεριάς της κατασκευάστριας εταιρείας, δεν καταφέρνει, τελικά, να προσφέρει αυτό το "κάτι διαφορετικό". Πρέπει να ομολογήσω ότι η μηχανή του παιχνιδιού είναι αξιόλογη και είχε όλες τις προοπτικές να δώσει ένα θαυμάσιο αποτέλεσμα. Η χρήση, όμως, και η ενσωμάτωση των γραφικών, μοιάζουν σαν κάπου να έχουν χάσει το "δρόμο" τους. Με τα γραφικά των χαρακτήρων να "μπλέκουν" μέσα σε αυτά του περιβάλλοντος, με τη μηχανή να χάνει στις απεικονίσεις, δεν νομίζω ότι ένα παιχνίδι -ειδικά αν είναι δράσης- μπορεί να πείσει για την ποιότητά του. Πάντως, στα υπέρ είναι όντως η μηχανή του. Πιστεύω πως, αν το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει λίγο αργότερα, πολλά bugs θα είχαν εξαλειφθεί. Αυτό με κάνει αισιόδοξο για τη συνέχεια, καθώς είμαι πεπεισμένος ότι η συνέχεια όχι απλώς θα διορθώσει το Red Faction, αλλά θα εκπληρώσει και αυτές τις προσδοκίες που δεν πέτυχε το πρώτο παιχνίδι. Δεν νομίζω ότι χρειάζεται να σας πω πολλά ακόμα για το παιχνίδι. Αλλωστε, υπάρχουν 6 ολόκληρες, χορταστικές σελίδες με την παρουσίαση του παιχνιδιού από τον καλό συνάδελφο, οπότε είναι κρίμα να του κλέψω την αποκλειστικότητα! Πάντως, ρίξτε μια ματιά στο demo, ακόμα και αν αποφασίσετε ότι το παιχνίδι δεν είναι για εσάς. Για τους "δικτυο-φάγους", η homepage του Red Faction είναι η http://www.redfaction.com/.

PC

DRIVERS

▸ DETONATOR: Οι τελευταίοι display drivers από την nVIDIA για Windows 95, 98 και Millennium.

EXTRAS

Φυσικά, δεν θα μπορούσαν να λείπουν και οι λύσεις των παιχνιδιών. Αυτό το μήνα, δείτε τι μπορείτε να κάνετε με το Mystery of the Druids και το Passage.

▸ **COMIX:** Δύο σειρές κόμιξ από αναγνώστες του περιοδικού περιλαμβάνονται αυτόν το μήνα στο συνοδευτικό CD-ROM μας. Οπως θα διαπιστώσετε, έχουν γίνει με μπόλικο μεράκι και όρεξη. Από εμάς, θερμά συγχαρητήρια στους δύο ταλαντούχους φίλους μας (Μπάμπη Ματσαμάκη και Βασίλη Παπαδημητρίου) και περιμένουμε νέα δείγματα της δουλειάς τους!

▸ **MAGIC: THE GATHERING:** Το update με τις κάρτες του Odyssey, του νέου μεγάλου expansion του δημοφιλέστατου card game Magic: The Gathering, που προορίζεται για όσους από εσάς είναι κάτοχοι της Magic: The Gathering Encyclopedia, περιέχεται στο CD-ROM μας. Untap it carefully...

▸ **MOTO RACER 3:** Στείλαμε τον Νίκο Κόντη στη Γαλλία προκειμένου να μάθει περισσότερα για το Moto Racer 3 (θα διαβάσετε σχετικά στο review του αυτόν το μήνα). Ιδού, λοιπόν, το αποτέλεσμα!

▸ **MP3 KINGDOM:** Στο MP3 Kingdom αυτού του μήνα έχουμε για εσάς το soundtrack του Red Faction, καθώς και ορισμένα μουσικά κομμάτια από παλιά games, ξαναπαιγμένα από τους "Press Play on Tape". Enjoy!

▸ **OPERATION FLASHPOINT:** Νέες αποστολές για το δημοφιλές παιχνίδι σάς περιμένουν στο CD-ROM μας.

▸ **SAVED GAMES:** Baldur's Gate 2, Fallout: Tactics, Undying, Giants είναι μερικά μόνο από τα παιχνίδια για τα οποία θα βρείτε saves στο CD-ROM. Τα saves αυτά αποτελούν μια ευγενική προσφορά του εκλεκτού συντάκτη μας Νίκου "DuMmWiAm" Κόντη.

▸ **ULTIMATE RIDE:** Ο συντάκτης μας Γιώργος Κυριακός πήρε αποκλειστική συνέντευξη (σε άπταιστα αγγλικά, όπως θα διαπιστώσετε) από τον παραγωγό του νέου παιχνιδιού της Disney Ultimate Ride (διαβάστε σχετικά στο "PC Matrix" του προηγούμενου τεύχους). Δείτε, λοιπόν, πρώτοι και ακούστε, βεβαίως βεβαίως, όσα μάθαμε για το νέο εξομοιωτή Rollercoaster.

SCREENSHOTS

- FIFA 2002
- MORROWIND
- HARRY POTTER

Next generation

Η... ΚΟΤΑ ΜΕ ΤΑ ΧΡΥΣΑ ΚΙΑΛΙΑ!

TS 226 SUPER-EYE 20-125X27 BINOCULARS

info www.nc-mall.com/gadgetuniverse/

Είστε φυσιοδίφης; Φίλος και παρατηρητής των πουλιών; Σας αρέσει η ιστιοπλοΐα, τα σπορ ή οι φοιτήτριες στο απέναντι μπαλκόνι; Οι Γιαπωνέζοι, γνωστοί για τις ικανότητες και την εφευρετικότητά τους όσον αφορά σε μικρές παράξενες συσκευές, σχεδίασαν ένα ζευγάρι φορητά κιάλια, με δυνατότητα ζουμ 20-125x25! Το "στρατιωτικό" ή και... "οφθαλμολουτρικό" gadget είναι το ακριβέστερο της κατηγορίας του στον κόσμο! Ή, τουλάχιστον, έτσι προβάλλεται. Πάντως, στα υπέρ τους συγκαταλέγονται το μικρό βάρος τους και το μικρός μέγεθός τους, καθώς και ένα προστατευτικό επιχρύσωμα. Το σετ διαθέτει ενσωματωμένο σύνδεσμο για τρίποδο, ώστε να μπορεί ο παρατηρητής να στήσει τα κιάλια για σταθερή παρατήρηση. Αν και έχουμε παρουσιάσει ξανά κιάλια υψηλής τεχνολογίας μέσα από τη στήλη, τα συγκεκριμένα ξεχωρίζουν λόγω του εργονομικού όσο και πρωτότυπου design, του μικρού μεγέθους και των εντυπωσιακών δυνατοτήτων εστίασης που διαθέτουν. Μπορείτε να το βρείτε μόνο με παραγγελία από δίκτυο και μόνο αφού αποφασίσετε ότι μπορείτε να διαθέσετε τα 200 δολάρια που κοστίζει.



Zoom UpTo







ΤΟ... ΚΥΒΕΡΝΟΠΑΙΔΙ!

CYBER BOY

info www.cmcia.com/eng/

Αν ήσασταν ναυαγός σε κάποιο έρημο νησί, τι θα θέλατε να έχετε μαζί σας; Ένα βιβλίο; Μία βεντάλια; Μα, ένα Cyber Boy, φυσικά! Όχι, δεν πρόκειται για κάποια νέα, βελτιωμένη έκδοση του Game Boy. Το gadget αυτό είναι ένα αρκετά μοντέρνο PDA που συγκέντρωσε το ενδιαφέρον των παρευρισκομένων στην έκθεση Comdex 2000. Καταρχήν, η συσκευή είναι πλούσια σε εφαρμογές πολυμέσων, διαθέτοντας σχεδόν όλα όσα θα μπορούσε να ενσωματώνει ένα PDA σε αυτό τον τομέα, όπως εγγραφή σε ψηφιακή κάμερα, σε PC κάμερα, αναπαραγωγή MP3, ψηφιακό ραδιόφωνο, ψηφιακή εγγραφή ήχου και, φυσικά, αρκετά video games. Οι δυνατότητές του συμπληρώνονται με τη λειτουργικότητα μιας μονοχρωματικής LCD οθόνης με ανάλυση 640x480, επεξεργαστή 33MHz ARM7 processor, μνήμη 8MB SDRAM, 8MB flash ROM, SMC flash slot, ηχείο και μικρόφωνο, σειριακή θύρα, USB θύρα, ενσωματωμένη ψηφιακή κάμερα και δυνατότητα σύνδεσης με κάμερα USB και, φυσικά, αποκωδικοποιητή MP3.

ΠΟΙΟΣ ΜΑΝΤΕΥΕΙ ΤΙ ΕΙΝΑΙ;

MEGA CD PLAYER

info www.nc-mall.com/gadgetuniverse/

Συγγνώμη, αυτό είναι διαστημόπλοιο! Και ενώ έψαχνα στη συσκευασία να βρω το ανάλογο action figure του Action Man που συνόδευε το παράξενο αυτό "όχημα", έπεσα στο βιβλιαράκι με τις οδηγίες! Λοιπόν, σας διαβεβαιώνω ότι δεν πρόκειται για το τελευταίο όχημα παιχνίδι που έχει ξετρελάνει τα παιδιά, αλλά για ένα μοντέρνο (μέχρι αηδίας) στερεοφωνικό συγκρότημα που τα κάνει όλα, εκτός από καφέ. Παίζει μουσικά CDs, ραδιόφωνο, αλλά και δισκάκια φορμαρισμένα και γραμμένα με MP3 μουσικά κομμάτια! Πολύ ωραία συσκευή, έτσι; Και σίγουρα θα τη θέλατε για να κάνετε εντύπωση στους φίλους σας. Αλλά αν σας πω ότι δεν είναι μόνο αυτά; Μπορείτε να συνδέσετε το Mega CD Player με την τηλεόραση ή το βίντεο για να παίξετε ταινίες Video CD (VCD)! Η συσκευή συνοδεύεται από το απαραίτητο καλώδιο για τη σύνδεση με TV, τηλεκοντρόλ και μετασχηματιστή. Ένα πολύ ωραίο δώρο για το χώρο σας.



ΦΟΡΗΤΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗ SONY

SONY CLIE PEG-N760C

www.sony.com
info

Η Sony ανέκαθεν θεωρούνταν ως πρωτοπόρος εταιρεία στο σχεδιασμό και την κατασκευή φορητών gadgets. Ας μην ξεχνάμε ότι ήταν η εταιρεία που εφηύρε το walkman (αν δεν το ξέρετε, σχεδόν όλοι στη Sony εκτός του τότε προέδρου της, πίστευαν ότι κανένας δεν θα ενδιαφερόταν να ακούει μουσική την ώρα που περπατάει! Αστείο δεν ακούγεται;) και πολλές άλλες επιτυχημένες συσκευές. Οι προτάσεις της για τους υπολογιστές παλάμης δεν θα μπορούσαν να ξεφεύγουν από το αναμφισβήτητο glamour της εταιρείας. Η σειρά CLIE διατίθεται σε χρώματα και στυλ για όλα τα γούστα και όλες τις τσέπες, με άψογο σχεδιασμό και αρκετές multimedia δυνατότητες (MP3 audio, videos κ.λπ.). Το PEG-N760C είναι το κορυφαίο μοντέλο της σειράς με οθόνη TFT 256 χρωμάτων, USB και Infrared interface, Palm OS 3,5 και 8MB μνήμη. Ενα "διαμαντάκι" για επαγγελματίες και όχι μόνο.





ANALYZE THIS!

TH 273 SCALE

www.nc-mall.com/gadgetuniverse/
info

Αν βρίσκεστε στη διάρκεια της επίπονης προσπάθειας να χάσετε βάρος ή αν το έχετε ήδη καταφέρει και θέλετε να το διατηρήσετε, τότε μια τελευταίας γενιάς ζυγαριά είναι αυτό ακριβώς που χρειάζεστε! Η TH 273 είναι ένα τεχνολογικό θαύμα που υπολογίζει το σωματικό λίπος σας την ώρα που ζυγίζεστε και έχει 10 θέσεις μνήμης για να σώζετε τα... κατορθώματά σας και να κάνετε συγκρίσεις. Ο τρόπος που λειτουργεί είναι απλός. Δίνετε ηλικία, ύψος και φύλο (για να καθορίσει η συσκευή το φυσιολογικό βάρος που πρέπει να έχει το σώμα σας) και μια ανεπαίσθητη ηλεκτρική εκκένωση διαπερνά το σώμα σας την ώρα που ζυγίζεστε. Με αυτό τον τρόπο η συσκευή μπορεί και μετρά τις ποσότητες νερού και, άρα, να διαχωρίζει τα ποσοστά λίπους και μυών (αντίθετα με το λίπος, οι μύες περιέχουν ελάχιστο νερό). Η διαφορά του βάρους σας από τη μυϊκή ποσότητα αποτελεί το ποσοστό λίπους που βρίσκεται στο σώμα σας. Τι ωραίο πράγμα η τεχνολογία...

ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΜΕΡΑ ΜΕ 64MB

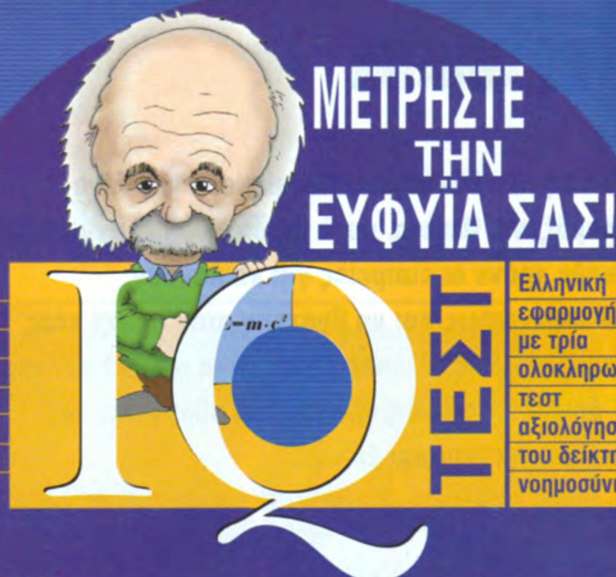
PEN CAM PLUS

www.aiptek.com/
info

Με νέο, εργονομικό σχεδιασμό, η Pen Cam Plus έχει όλα τα στοιχεία της απόλυτης κρυφής κάμερας. Η εταιρεία κατασκευής της εκτιμά πως η απόδοσή της ξεπερνά τις αντίστοιχες αποδόσεις των περισσότερων κανονικού μεγέθους ανταγωνιστών της και επιτρέπει τη λήψη φωτογραφιών ή και μικρής διάρκειας βίντεο με τη χρήση υπολογιστή. Το νέο μοντέλο διαθέτει αρκετά περισσότερη μνήμη απ' ό,τι το προηγούμενο, 64MB αντί για 16MB, που αντιστοιχούν σε δυνατότητα αποθήκευσης μέχρι 80 φωτογραφιών, αντί για 20 του προηγούμενου μοντέλου. Η κάμερα λειτουργεί με 2 αλκαλικές μπαταρίες.



Το "έξυπνο" δώρο του μήνα από το CD-ROM του COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

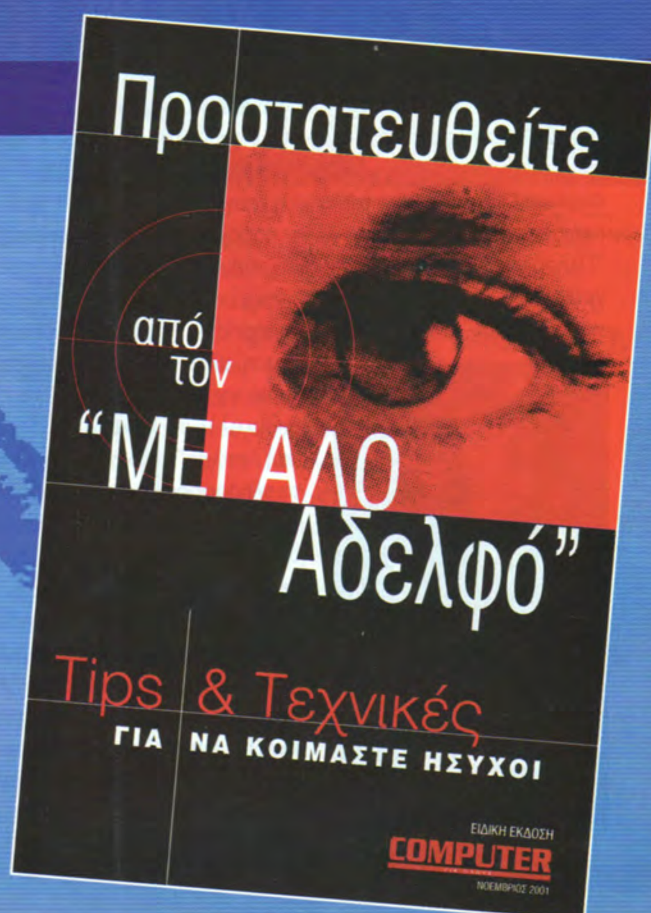


Μία ελληνική εφαρμογή με τρία ολοκληρωμένα τεστ αξιολόγησης του δείκτη νοημοσύνης που δεν πρέπει να χάσετε!

Ακόμα

ΕΙΔΙΚΟ ΕΝΘΕΤΟ

Τρόποι και εργαλεία με τα οποία μπορείτε να προστατεύσετε αποτελεσματικά τα έγγραφα που δημιουργείτε σε ηλεκτρονική μορφή, τα προσωπικά στοιχεία σας αλλά και τα μηνύματα της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας σας.



Το δίμηνο Οκτωβρίου-Νοεμβρίου είναι λίγο παράξενο. Ωστόσο, αυτή την περίοδο έχουν επιλέξει κάθε χρόνο οι εταιρείες για να κάνουν ανακοινώσεις και να βγάζουν στην αγορά νέες κυκλοφορίες. Βλέπετε, πρέπει να προλάβουν την "άσφαλτο" που στρώνεται καθ' οδόν προς τα χριστουγεννιάτικα δώρα...

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

Infosystem 2001:

Ο απολογισμός

Ακόμα μία Infosystem, η 15η κατά σειρά, ολοκληρώθηκε πριν από μερικές ημέρες στη Θεσσαλονίκη. Από τις 11 έως και τις 14 Οκτωβρίου, 545 εκθέτες έδειξαν την... πραμάτεια τους σε έναν χώρο 11.200 τετραγωνικών μέτρων, που αντιστοιχούσε σε 7 περίπτερα της HELEXPO.

Αν και ο αριθμός των επισκεπτών ήταν κατά περίπου 50% αυξημένος από πέρυσι, ξεπερνώντας τους 20.000, το ενδιαφέρον εμφανίστηκε μάλλον μειωμένο και οι περισσότεροι από τους παρευρισκομένους σχολίαζαν, με κάποια πικρία, πως "η αθηναϊκή COMDEX κατάφερε να κλέψει την παράσταση, αποσπώντας σημαντικό πλήθος εκθετών από την... αγκάλη της Infosystem".



Κύριο χαρακτηριστικό της Infosystem 2001 ήταν, πέρα από την απουσία αρκετών από τα μεγάλα ονόματα του χώρου, όπως οι εταιρείες του Ομίλου Πουλιάδη και η Microsoft, η εντυπωσιακή διεύρυνσή της προς την πλευρά των συσκευών και αξεσουάρ οικιακού ή επαγγελματικού χαρακτήρα, που δεν έχουν άμεση σχέση με την παραδοσιακή έννοια του όρου "Πληροφορική". Πλήθος φωτοαντιγραφικών, διάφορων ειδών για το γραφείο, τηλεοράσεων & DVD players, ακόμα και μιας... πολυθρόνας για μασάζ, κατάφεραν ως ένα σημείο να "κλέψουν" την παράσταση, αλλοιώνοντας τη συνήθη χροιά της Infosystem, κάτι στο οποίο άλλωστε συνέβαλε και η σχετική "φτώχια" σε ό,τι αφορά δείγματα πληροφορικής υψηλής τεχνολογίας ή πρωτοποριακά προϊόντα που θα ήταν δυνατόν να μας αφήσουν με "ανοικτό το στόμα".



Ορισμένα απ' όσα είδαμε και μας εντυπωσίασαν περισσότερο ήταν τα εξής (αναλυτικό ρεπορτάζ θα βρείτε, όπως και πέρυσι, στο site του "PC Master" στη διεύθυνση http://www.pcmaster.gr, στη στήλη "Editorial"):

- Οι δύο εντυπωσιακές κοπέλες που υποδύονταν τη Lara Croft και την Druuna, στα stands της Dionic και της Microland/Beacon αντίστοιχα, δίνοντας μια χροιά από E3 ή ECTS στην έκθεση.
- Οι πανέμορφοι νέοι υπολογιστές Cassius PC Entertainment (στο stand του "Πλαίσιο") και Frontman (στο stand του "InfoΚόσμος") που ενσωματώνουν στην οθόνη τα πάντα (επεξεργαστή και mainboard, σκληρό δίσκο, DVD-ROM, γραφικά, ήχο και δεν συμμαζεύεται), δίνοντας έναν άλλο "αέρα" στο γραφείο του χρήστη. Ο Frontman διατίθεται, προς το παρόν, μόνο με 1000άρη Pentium 3, ενώ ο Cassius PC Entertainment με Pentium 3 στα 800MHz. Μπορεί οι τιμές τους να προσεγγίζουν το εκατομμυριάκι, αλλά ΤΟΥΣ ΘΕΛΩ!
- Τα φοβερά προγράμματα για editing ψηφιακής εικόνας και βίντεο της Pinnacle που παρουσίασε ο γνωστός Αλέξανδρος Χαλκίδης στο stand της AMY, με τα οποία μπορεί κάποιος να δημιουργήσει εύκολα τις δικές του home movies.
- Η νέα ισόβια ISDN συνδρομή που δημιούργησε η Compulink (VIPnet Club), μέσω της οποίας μπορείτε να έχετε εφ' όρου ζωής ISDN 64K σύνδεση στο Internet με 250.000 δρχ. + ΦΠΑ εφάπαξ και ετήσια συνδρομή... μόλις 1 ευρώ.
- Οι μεγάλες προσφορές σε ολοκληρωμένα συστήματα υπολογιστών κατά τη διάρκεια της έκθεσης από διάφορες εταιρείες, που ξεκινούσαν από... 150.000 δρχ. για μηχάνημα με AMD Duron 900MHz, 128MB RAM, RIVA TNT 2 32MB, 40GB Western Digital HDD Ultra Ata, 52x Creative CD-ROM, ηχεία, modem και δωρεάν σύνδεση στο Internet! Μάθαμε, πάντως, πως πολλές από τις εταιρείες που κάνουν τέτοιες προσφορές, ΔΕΝ έχουν ετοιμοπαράδοτα τα μοντέλα, αλλά τα παραδίδουν στον αγοραστή από έναν μέχρι και τρεις μήνες μετά την πληρωμή του ποσού! Ρωτήστε, λοιπόν, προτού αγοράσετε, γιατί το ελληνικό δαιμόνιο, ως γνωστόν, διαπρέπει σε κάτι τέτοια...
- Ο μικρός αλλά... θαυματουργός UP-DP10 Digital Photo Printer της Sony, καθώς και το TechnoLook Video Microscope της ίδιας εταιρείας που συνδέεται με PC και έχει υπέροχο design.
- Το καινούριο φορητό mini CD-RW 8x4x24 της Archos, που ζυγίζει μόλις μισό κιλό και συνδέεται μέσω USB σε οποιοδήποτε notebook ή desktop PC.
- Η εντυπωσιακή παρουσία των φοιτητών και σπουδαστών πανεπιστημίων και ΤΕΙ της Βόρειας Ελλάδας, που παρουσίασαν ορισμένες ιδιαίτερα αξιόλογες πτυχιακές εργασίες, όπως Σύστημα Πυρανίχνευσης Κτηρίου μέσω Η/Υ, Τεχνητή Οραση (μόνο για χρήση σε γεωργικές εργασίες προς το παρόν), Ηλεκτρονική Χαρτογράφηση και Πλοήγηση σε πραγματικό χρόνο με τη χρήση GPS, Προσομοίωση Ομιλίας στους Υπολογιστές (project Αίσωπος).
- Η νέα multimedia εγκυκλοπαίδεια της Γενναδείου, με μια μοναδική πληθώρα από βίντεο και animated εικόνες, που εμπεριέχει μάλιστα δυνατότητα σχολικών παρουσιάσεων με χρήση του υλικού της, κάτι που μάλλον θα την κάνει ιδιαίτερα δημοφιλή ανάμεσα στους μαθητές.
- Και, βέβαια, πάνω απ' όλα εσείς, οι αναγνώστες και φίλοι μας, που ήρθατε οι ίδιοι στο stand της Compupress και με αναζητήσατε για να μιλήσουμε και να ανταλλάξουμε απόψεις σχετικά με το περιοδικό, το παρόν και το μέλλον του. Η επαφή μαζί σας ήταν για μένα η καλύτερη στιγμή όλης της έκθεσης!

Πιστεύω πως με αυτά πήρατε μια καλή γεύση από τη φετινή Infosystem. Εμείς, βέβαια, πήραμε και μία άλλη γεύση, αυτή της... νυχτερινής Θεσσαλονίκης, αλλά δυστυχώς δεν γίνεται να σας τη μεταφέρουμε - πρέπει να τη ζήσετε οι ίδιοι για να τη νιώσετε όπως πρέπει!

(Ρεπορτάζ: Βαγγέλης Κράτσας)

Ελευθερώστε τον... Αγιο Βασίλη!

Θυμάστε το Opsys, το adventure με χρηματικό έπαθλο που είχε κυκλοφορήσει στις αρχές της χρονιάς η κυπριακή εταιρεία Hypermedia και το οποίο είχαμε παρουσιάσει εξαντλητικά από τις στήλες του περιοδικού; Ε, λοιπόν, η ίδια εταιρεία έφτιαξε ένα δεύτερο παιχνίδι, on-line αυτή τη φορά, όπου οι παίκτες ψάχνουν να βρουν τον Αγιο Βασίλη, αφού ο τελευταίος έχει πέσει θύμα απαγωγής. Συγκεκριμένα, μια ομάδα πειρατών, οι οποίοι στην παιδική τους ηλικία δεν έλαβαν ποτέ πρωτοχρονιάτικα δώρα, κρατά τον Αγιο Βασίλη όμηρο σε ένα νησί. Οι πειρατές θέλουν να πάρουν την εκδίκησή τους, στερώντας από ολόκληρο τον κόσμο τα πρωτοχρονιάτικα δώρα που τόσο πολύ έλειψαν στους ίδιους.

Πρόκειται για το Free Santa Claus, ένα flash game ψευδοτρισδιάστατης οπτικής, που συνδυάζει στοιχεία από platform και adventure games, ενώ για την ολοκλήρωσή του οι παίκτες πρέπει να επισκέπτονται καθημερινά διάφορα sites στο Internet και να απαντούν σε ερωτήσεις που θα βρίσκουν αναρτημένες σε αυτά. Με κάθε σωστή απάντηση, ο παίκτης προσθέτει στο inventory του αντικείμενα που θα του επιτρέψουν να λύσει ορισμένους γρίφους του παιχνιδιού, φτάνοντας ολοένα πιο κοντά στην τελική ευθεία. Για παράδειγμα, κάνοντας drag'n'drop ένα κλειδί (θα προστεθεί στο inventory σας όταν απαντήσετε σωστά σε μία από τις ερωτήσεις που θα βρείτε σε κάποιο από τα sites που συνεργάζονται με το Free Santa Claus) σε μια κλειστή πόρτα που υπάρχει σε μία πίστα του παιχνιδιού, αυτή θα ανοίξει. Ορισμένα από τα αντικείμενα που θα ανακαλύπτετε μπορούν να χρησιμοποιηθούν περισσότερες από μία φορές, ενώ άλλα ενδέχεται να μην έχουν την παραμικρή χρησιμότητα στο παιχνίδι. Ο χειρισμός του Elf, του ήρωα που υποδύεστε,



είναι πολύ απλός, ενώ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε και άλλους χαρακτήρες με τους οποίους μπορείτε να συνομιλήσετε, πάντοτε στην ελληνική γλώσσα.

Το Free Santa Claus θα ξεκινήσει να παίζεται περί τα μέσα Νοεμβρίου και προβλέπεται να ολοκληρωθεί λίγο πριν από τα φετινά Χριστούγεννα, οπότε θα είναι διαθέσιμος ο τελευταίος γρίφος. Ο πρώτος που θα καταφέρει να ελευθερώσει τον Αγιο Βασίλη, θα κερδίσει χρηματικό έπαθλο 10.000 δολαρίων! Σύμφωνα με τους υπευθύνους της Hypermedia, δεν αποκλείεται να δούμε στο μέλλον και άλλα παρόμοια games από την εταιρεία. Περισσότερες πληροφορίες για το ενδιαφέρον αυτό παιχνίδι, που αποτελεί συνάμα και το πρώτο ελληνικό on-line treasure hunt, μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.freesantaclaus.com/

Ξαναρχίζει το Nokia Game

Στις 4 Νοεμβρίου αρχίζει ο νέος γύρος του Nokia Game, του παιχνιδιού on-line αναζήτησης (και όχι μόνο) που διοργανώνει η Nokia. Η ίδια η εταιρεία χαρακτηρίζει το Nokia game ως ένα "real time all-media παιχνίδι, που προκαλεί τον παίκτη με μοναδικές εμπειρίες που χρειάζονται επιδεξιότητα και σκέψη". Για μια περίοδο 20 ημερών, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να φέρνουν σε πέρας διάφορες αποστολές, οι λεπτομέρειες των οποίων θα τους κοινοποιούνται είτε από sites στο Internet, είτε από τηλεφωνικές κλήσεις και μηνύματα που θα αφήνονται στο κινητό τους τηλέφωνο οποιαδήποτε ώρα της ημέρας (η εγρήγορση είναι, άλλωστε, βασικό συστατικό του Nokia game), είτε από διαφημιστικά μηνύματα σε έντυπα μέσα, καθώς και στο ραδιόφωνο ή την τηλεόραση, είτε, τέλος, μέσω e-mail. Οι πληροφορίες και τα clues που θα εμπεριέχονται σε όλα αυτά θα οδηγήσουν σιγά σιγά τους καλύτερους από τους παίκτες στην τελική φάση του παιχνιδιού και, βέβαια, στην ολοκλήρωση της αποστολής



που θα τους ανατεθεί.

Οι 50 πρώτοι νικητές του Nokia game θα κερδίσουν κινητά τηλέφωνα Nokia 5510, ενώ οι επόμενοι 30 θα ανταμειφθούν για την προσπάθειά τους με T-shirts και mousepads. Προϋποθέσεις για τη συμμετοχή στο παιχνίδι αποτελούν η πρόσβαση στο Internet με browser Internet Explorer 4.5 και άνω (το Nokia game δεν είναι, δυστυχώς, προσβάσιμο με Netscape), η δυνατότητα λήψης γραπτών μηνυμάτων SMS από το κινητό σας (το ίδιο το κινητό δεν το αναφέρω καν ως προϋπόθεση επειδή... όλοι οι Ελληνες έχουν) και, βέβαια, μία e-mail address, ένα ραδιόφωνο και μία τηλεόραση.

Αν, λοιπόν, αισθάνεστε αδικημένοι επειδή δεν μπορείτε να παίξετε το Majestic, το Nokia game δείχνει να είναι μια πολύ καλή και ενδιαφέρουσα λύση για εσάς. Για περισσότερες πληροφορίες και εγγραφές μπορείτε να επισκεφθείτε τη homepage του παιχνιδιού, η οποία βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.nokiagame.com/index3.html.

Η ισχύς εν τη ενώσει

Επιτέλους, το πρώτο ολοκληρωμένο chipset της nVIDIA βρίσκεται στην αγορά. Το nForce αποτελεί μοναδικό προϊόν, διότι ξεκαθαρίζει ότι η θέση του δεν είναι ανάλογη των υπόλοιπων ολοκληρωμένων chipsets που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Αυτό συμβαίνει επειδή το chipset χωρίζεται σε δύο μέρη: τον ενσωματωμένο επεξεργαστή γραφικών (IGP) και τον επεξεργαστή Media & Communications (MCP). Ο IGP έχει το ρόλο του ελεγκτή μνήμης, ο οποίος αναλαμβάνει εξ ολοκλήρου τη συνεργασία του επεξεργαστή με τη μνήμη, τα γραφικά AGP και το interface της South Bridge. Το βασικό ολοκληρωμένο αποτελείται από δύο ανεξάρτητους 64μπιτους ελεγκτές μνήμης SDR/DDR SDRAM, σε αντίθεση με όλα τα υπόλοιπα ολοκληρωμένα, που έχουν μόνο έναν ελεγκτή. Φυσιολογικά, η ύπαρξη δύο ελεγκτών αποδίδει διπλάσιο εύρος μνήμης - το μόνο θέμα είναι ότι το σύστημα πρέπει να χρησιμοποιεί 2 modules μνήμης για να εκμεταλλευτεί και τα 128bit που αποδίδουν οι δύο ελεγκτές (ένα module για κάθε 64bit, που σημαίνει απλώς ότι αν κάποιος θέλει να βάλει 256MB μνήμη στο σύστημά του, πρέπει να χρησιμοποιήσει 2 modules των 128MB και όχι ένα των 256MB). Αυτό συμβαίνει διότι η αρχιτεκτονική του Athlon μπορεί να αποδώσει εύρος ανάλογο με ένα κανάλι 64bit DDR266 (2,1GB/s) και όχι με δύο (4,2GB/s). Αυτό κάνει τον ελεγκτή αρκετά χρήσιμο υπό τις κατάλληλες, φυσικά, συνθήκες. Το ολοκληρωμένο θα διατεθεί σε δύο εκδόσεις, των οποίων οι διαφορές θα εντοπίζονται στην ενσωματωμένη κάρτα γραφικών. Και οι δύο εκδόσεις IGP (IGP-128 και IGP-64) περιλαμβάνουν ενσωματωμένο πυρήνα GeForce2 MX, που τρέχει στα 175MHz. Το μειονέκτημα των ενσωματωμένων γραφικών ήταν πάντα το εύρος της μνήμης, καθώς μοιράζονται τη μνήμη του συστήματος. Στην περίπτωση του nForce, φαίνεται ότι υπάρχει το απαραίτητο εύρος ώστε να αποδίδει, θεωρητικά, πολύ κοντά στην πραγματική GeForce2 MX. Όσοι δεν θυμούνται, η κάρτα GeForce2 MX έχει εύρος μνήμης 2,7GB/s με τη χρήση 128bit SDRAM interface ταχύτητας 166MHz. Το nForce μπορεί θεωρητικά να διαθέσει εύρος 4,2GB/s στην ενσωματωμένη GeForce 2 MX, αλλά αυτό το εύρος θα πρέπει να μοιράζονται και οι υπόλοιπες συσκευές του συστήματος. Πρακτικά το εύρος που θα μπορούσε να διατεθεί για τα γραφικά, θα ήταν περίπου το μισό από το συνολικό (2,1GB/s). Ο επεξεργαστής Media & Communications (MCP) του nForce αποτελεί ένα άλλο αξιόλογο κομμάτι του ολοκληρωμένου. Ο βασικός ρόλος ανήκει στη South Bridge, που αναλαμβάνει τον έλεγχο των PCI, IDE και USB interfaces. Από εκεί και πέρα, βρίσκεται ενσωματωμένος ο ισχυρότερος επεξεργαστής ήχου που υπάρχει στην αγορά αυτή τη στιγμή, κατά περίπου 40%, ταχύτερος από μία SB Live 5.1, και φυσικά περιλαμβάνει ήχο Dolby Digital. Ακόμα, στο MCP περιλαμβάνεται ενσωματωμένος ελεγκτής δικτυακών συνδέσεων.



Top ten

Αποτελέσματα αναγνωστών

1.	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (LucasArts)	ADVENTURE
2.	BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN (BioWare)	RPG
3.	AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS EXPANSION (Microsoft)	STRATEGY
4.	DIABLO 2 (Blizzard Entertainment)	RPG
5.	CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01 (Eidos Interactive)	STRATEGY
6.	GRAND PRIX 3 (Microprose)	SIMULATION
7.	THE LONGEST JOURNEY (Funcom)	ADVENTURE
8.	FIFA 2001 (EA Sports)	SIMULATION
9.	HALF - LIFE (Sierra Studios)	ACTION
10.	THE SIMS (Maxis)	STRATEGY

Επισημαίνεται πως τα προαναφερθέντα αποτελέσματα αποτελούν τις επιλογές των gamers που επισκέπτονται το site www.gameweb.gr. Ψηφίστε κι εσείς το αγαπημένο σας παιχνίδι στο GameWeb!

100άρης της WD

Αυτή τη στιγμή υπάρχουν δύο (τεράστιοι) σκληροί δίσκοι στην αγορά. Ο Maxtor 4K100H6 και ο Western Digital WD1000BB, με τον δεύτερο να εμφανίζεται μόλις πρόσφατα. Τι είναι αυτό που τον κάνει να ξεχωρίζει; Τα 100GB της Western Digitral "γυρίζουν" με 7.200 στροφές ανά λεπτό, ενώ τα αντίστοιχα της Maxtor μόλις με 5.400! Ο νέος δίσκος της Western Digital είναι ο πιο προηγμένος της αγοράς αυτή τη στιγμή. Από τεχνικής πλευράς, ο νέος WD1000BB είναι όμοιος με άλλους σκληρούς δίσκους ανάλογης ταχύτητας. Έχει μέσο χρόνο ανίχνευσης μικρότερο από 10ms, 2MB buffer και, φυσικά, UltraATA/100 interface. Τα επόμενα βήματα στη συγκεκριμένη "κούρσα ταχύτητας" αναμένονται από την IBM και τη Maxtor, η οποία μάλιστα ήδη έχει ανακοινώσει την κατασκευή του πρώτου δίσκου UltraATA/133 με χωρητικότητα 160GB - με τις υπόλοιπες (Quantum, Fujitsu κ.λπ.) να ακολουθούν, ως συνήθως, αργότερα. Μάλιστα, φήμες θέλουν την αύξηση της cache μνήμης των σκληρών δίσκων μέχρι και 16MB!





EMPIRE EARTH™

ΜΙΑ ΕΠΙΚΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ
ΜΕΣΑ ΑΠΟ 500.000 ΧΡΟΝΙΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

PREHISTORIC AGE · COPPER AGE · DARK AGE · RENAISSANCE · INDUSTRIAL AGE · INFORMATIQUE AGE
25,000 BC · 5000 BC · 2000 BC · 500 BC · 0AD · 900 AD · 1300 AD · 1500 AD · 1700 AD · 1900 AD · 2000 AD · 2100 AD
STONE AGE · BRONZE AGE · MIDDLE AGES · IMPERIAL AGE · ATOMIC AGE · NANO AGE







Η ΛΕΞΗ ΕΠΙΚΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΜΙΚΡΗ.

Το Empire Earth είναι ένα τρισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου που σου επιτρέπει να δημιουργήσεις, να κτίσεις και να οδηγήσεις έναν πολιτισμό ανάμεσα σε 500,000 χρόνια ανθρώπινης ιστορίας. Επιλέξτε οποιοδήποτε σημείο στο χρόνο από την ανακάλυψη της φωτιάς μέχρι τις μελλοντικές μάχες με laser και διοίκηστε τον πολιτισμό σας με ένα και μοναδικό στόχο: κάντε την Γη αυτοκρατορία σας.

Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών



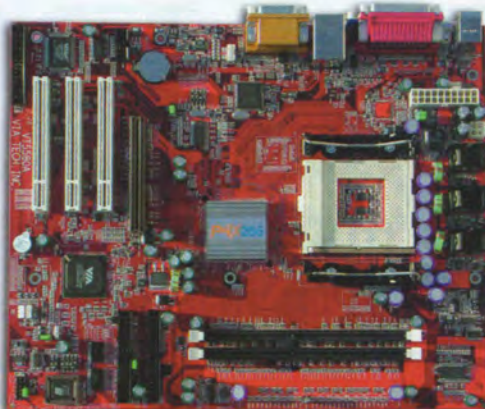
SIERRA™ · STAINLESS STEEL STUDIOS™

ΕΡΧΕΤΑΙ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΑ 2001

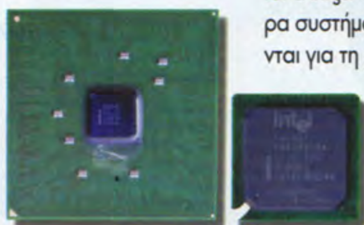


ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

Μονομαχία στην κοιλάδα του DDR

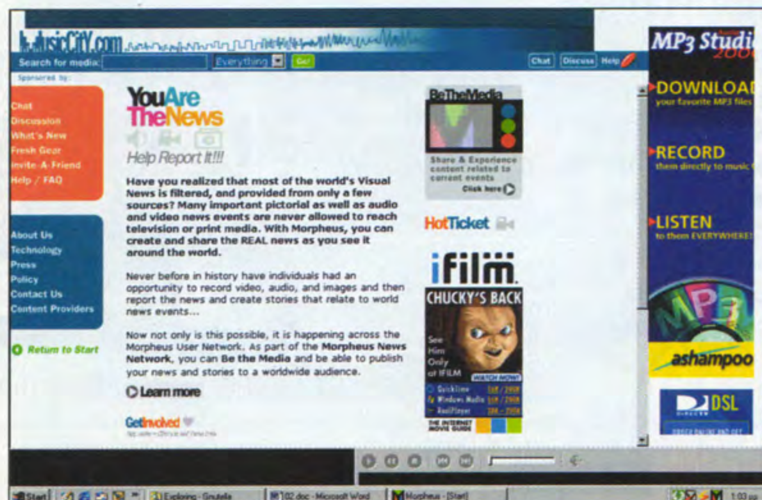


Πιστή στις παραδόσεις η Intel -μέσα στην όλη σύγχυση που έχει δημιουργήσει η κυκλοφορία του νέου της chipset i845- έκανε μήνυση στη VIA για "κατάχρηση των δικαιωμάτων που έχει για τη χρήση του bus των Pentium 4", δικαίωμα που η VIA απέκτησε, όταν αγόρασε την S3 Graphics πριν από περίπου έναν χρόνο. Η VIA κυκλοφόρησε το chipset ελέγχου P4X266 για Pentium 4, το οποίο υποστηρίζει μνήμη απλή SDRAM και Double Data Rate (DDR) SDRAM. Ετσι, η VIA πρόλαβε να κάνει πρώτη την κίνησή της, αφήνοντας την Intel με το... i845 στο χέρι, το οποίο δέχεται μόνο SDRAM και έχει, φυσικά, κατώτερη απόδοση από την πρόταση της VIA. Με τη μήνυση αυτή η Intel προσπαθεί να "βγάλει από τη μέση" τη VIA, ώστε να μην έχει να ανταγωνιστεί το P4X266. Βεβαίως, η VIA δεν έμεινε με σταυρωμένα χέρια και αντι-μήνυσε την Intel, βάσει του ισχυρισμού ότι ο συνδυασμός Pentium 4 και i845 θίγει τα συμφέροντά της. Ακόμα, η VIA μήνυσε την Intel και για άλλο λόγο, καθώς στην έκθεση Computex 2001, η Intel προσπάθησε να χειραγωγήσει τους κατασκευαστές mainboards, να αφαιρέσουν τα σύμβολα της VIA, καθώς και να αφαιρέσουν ή να καταστρέψουν διαφημιστικό υλικό της εταιρείας. Το μεγάλο μειονέκτημα της Intel και του i845 είναι, όπως είπαμε, η έλλειψη υποστήριξης DDR SDRAM, η οποία μάλλον θα αποτελέσει στάνταρ σε κάθε σύστημα που θα βασιστεί στο P4X266 της VIA. Η DDR SDRAM είναι πιο αργή αλλά και πολύ φθηνότερη από την DRDRAM και αρκετά ικανή να κρατήσει τον Pentium 4 σε υψηλά επίπεδα απόδοσης, σε σχέση με την αδύναμη SDRAM. Αν και η αρχιτεκτονική του i845 αποκαλύπτει ότι μελλοντικά θα υποστηρίζεται η χρήση μνήμης DDR, η Intel προτίμησε να απενεργοποιήσει αυτή τη δυνατότητα για να τηρήσει την αγοραστική συμφωνία της με τη Rambus. Μελλοντικά, η μνήμη DRDRAM θα προορίζεται μόνο για πολύ ακριβά και απαιτητικά συστήματα. Μέχρι τότε, η Intel ελπίζει να καλύψει τη μέση αγορά με το i845. Σήμερα, τα φθηνότερα συστήματα Pentium 4 που χρησιμοποιούν DRDRAM και προορίζονται για τη μέση αγορά είναι πιο αργά και πιο ακριβά από τα συστήματα με Pentium III και Athlon που διατίθενται. Ετσι, ο νομικός ανταγωνισμός της Intel με τη VIA μπορεί να φέρει ανακατατάξεις στην αγορά, καθώς σε περίπτωση που η Intel χάσει, η VIA θα έχει το πάνω χέρι, αφήνοντας τη μεγάλη "κυρία" πρακτικά με... ανεβασμένα τα φουστάνια!



Οι κυνηγοί των χαμένων ανταλλαγών

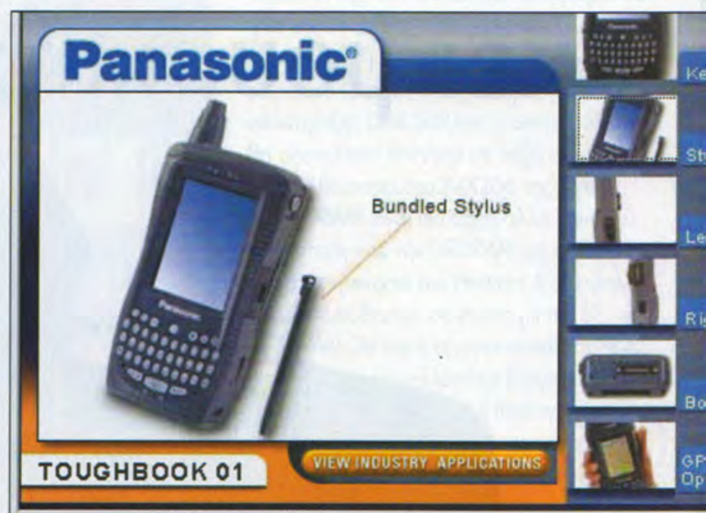
Μετά το Napster και το Scour Exchange, η Recording Industry Association of America (RIAA) και η Motion Picture Association of America (MPAA) κινούνται δικαστικά ενάντια σε τρία από τα πιο γνωστά προγράμματα ανταλλαγής αρχείων. Το Kazaa, το Morpheus και το Grokster βασίζονται στο ίδιο peer-to-peer δίκτυο και ουσιαστικά αποτελούν το ίδιο πρόγραμμα με διαφορετική, όμως, πρόσοψη. Βασισμένα στην τεχνολογία της εταιρείας FastTrack, τα τρία αυτά προγράμματα αποτελούν μαζί με το iMesh, το WinMX και τα Gnutella Clones τους μοντέρνους αντικαταστάτες του Napster. Η υπόθεση φαίνεται να έχει αρκετό ενδιαφέρον, αφού οι εταιρείες αυτές δεν εδρεύουν στην Αμερική, και έτσι σύντομα θα δούμε στην πράξη την πρώτη δικαστική τεχνολογική διαμάχη μεταξύ χωρών! Το αποτέλεσμα σίγουρα είναι κρίσιμο για όλους μας, αφού θα δείξει έμπρακτα κατά πόσο το Internet μπορεί να ελεγχθεί ή αν όντως είναι το "ανεξάρτητο μεγαθήριο" που αρκετοί υποστηρίζουν πως είναι. Παράλληλα, ένας άλλος ενδιαφέρων παράγοντας της υπόθεσης αφορά στον τρόπο λειτουργίας των προγραμμάτων. Αντίθετα με το Napster, τα τρία αυτά προγράμματα δεν χρησιμοποιούν κεντρικούς servers και έτσι θεωρητικά ακόμη και αν κλείσουν οι εταιρείες, το δίκτυο ανταλλαγής αρχείων θα συνεχίσει να υφίσταται, αφού οι χρήστες θα μπορούν ακόμη να τρέχουν τα προγράμματα, όπως, δηλαδή, έγινε και με το Gnutella. Προσωπικά, δεν καταλαβαίνω γιατί είναι κακό να κατεβάζει κάποιος πειρατικά προγράμματα εκατομμυρίων, παράνομες κόπιες ταινιών και αντιγραμμένα ολοκαίνουρια CDs. Αυτά με κάνουν να θέλω να πάρω το κλεμμένο όπλο μου και... εχμ! Μάλιστα, κύριε Κράτσα, δεν θα το ξανακάσω από το κλουβί μου.



Η Panasonic στην αγορά των handhelds

Η Panasonic κάνει τις πρώτες κινήσεις της για να αποκτήσει μερίδιο στην αγορά των υπολογιστών παλάμης. Η πρώτη πρότασή της είναι ο αποκαλούμενος Toughbook 01, σχεδιασμένος για να συμπληρώσει την ομώνυμη σειρά notebooks της εταιρείας. Το μερίδιο της εταιρείας στην αγορά φορητών υπολογιστών δεν είναι πολύ μεγάλο, αλλά περιορίζεται στην απαιτητική αγορά, με συστήματα ανθεκτικά απέναντι σε κραδασμούς, ακόμα και σε σκόνη, υγρασία αλλά και σε "τραυματισμούς". Η Panasonic δεν ενδιαφέρεται να αναμετρηθεί με μεγάλα ονόματα του χώρου των υπολογιστών παλάμης, αλλά μάλλον να προσφέρει μια συσκευή που μπορεί να λειτουργήσει υπό αντίξοες συνθήκες. Η εταιρεία σκοπεύει να προμηθεύσει με υπολογιστές παλάμης τους ήδη υπάρχοντες πελάτες της που είναι ευχαριστημένοι με τα προϊόντα της. Ακολουθώντας αυτή τη στρατηγική, η Panasonic δεν στοχεύει στο ευρύ αγοραστικό κοινό, αλλά σε εταιρείες και οργανισμούς που ψάχνουν για έναν συνδυασμό υπολογιστών φορητών και παλάμης από τον ίδιο κατασκευαστή. Γι' αυτό, άλλωστε, οι παραγγελίες που θα δέχεται η εταιρεία θα είναι για 500 μονάδες και άνω.

Τη χρονιά που μας πέρασε η Panasonic πούλησε περισσότερα από 100.000 κομμάτια των φορητών Toughbook, οι οποίοι είναι δημοφιλείς σε υπηρεσίες ασφαλείας (ιδιωτικές και κρατικές) - η Panasonic ευελπιστεί να καταφέρει να λανσάρει και τα αντίστοιχα παλάμης στην ίδια αγορά. Η συσκευή έχει ήδη αρχίσει να κινείται στην αγορά και η τιμή της αγγίζει τα 1.000 δολάρια (περίπου 370.000 δραχμές). Η Panasonic θα χρησιμοποιήσει το λειτουργικό Windows CE 3.0. Οι διαστάσεις του Toughbook 01 είναι 4x10 εκατοστά και το βάρος του δεν ξεπερνά τα 500



γραμμάρια. Αλλά και από άποψη υπολογιστικής δύναμης, ο νέος handheld (ή μάλλον ο πρώτος handheld) της εταιρείας είναι ένα δυνατό μηχάνημα, ικανό για όλες τις εργασίες που προορίζονται για επεξεργασία στο ...χέρι. Ετσι, ξεπερνώντας το φράγμα των 200MHz (αλήθεια, εσείς ακόμα έχετε εκείνον τον Pentium 200 στο σπίτι;), στην "καρδιά" του "παίρνει στροφές" ένας StrongARM-SA 1110 της Intel στα 206MHz, ενισχυμένος με 32MB μνήμη. Η οθόνη είναι μεγέθους 3,5 ιντσών και ανάλυσης 320x240 pixels. Διαθέτει Secure Digital slot δυνατότητες ασύρματης επικοινωνίας και τους απαραίτητους οδηγούς για μια πρόσθετη συσκευή GPS (Global Positioning System).

"2 κιλά notebooks, παρακαλώ..."

Η Sony έκανε ένα μικρό introduction των νέων πανάλαφρων φορητών της με μεγαλύτερους σκληρούς και ταχύτερους επεξεργαστές από τους προκατόχους τους. Τα μοντέλα αποτελούν τους νεότερους απογόνους της σειράς Vaio R505, η οποία αποτελεί μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της Sony. Οι τιμές για τα νέα notebooks, που ζυγίζουν μόλις 1.800 γραμμάρια και έχουν πάχος 2,5 εκατοστά, ποικίλλουν μεταξύ 1.600 και 2.600 δολαρίων (590-960.000 δραχμές). Το Vaio R505JS περιλαμβάνει έναν 850MHz Intel Pentium III, οθόνη 12,1 ιντσών, 256MB μνήμη και 30GB hard drive. Ο αξίας 2600 δολαρίων φορητός περιλαμβάνει επίσης μία πρόσθετη φορετή βάση, που αποτελείται από CD-Rewritable/DVD. Ο Vaio R505JE περιλαμβάνει το ίδιο υπολογιστικό σύστημα, αλλά διαθέτει 128MB μνήμη και 20GB hard drive και δεν περιλαμβάνει CD-Rewritable/DVD, ενώ στοιχίζει 1.900 δολάρια. Ο "Βενιαμίν" -αξίας 1.600 δολαρίων- R505JL διαθέτει 750MHz Pentium III, οθόνη 12,1 ιντσών, 128MB RAM, 15GB hard drive και πρόσθετη βάση με DVD drive.



Οι νέοι φορητοί θα διατεθούν με λειτουργικά Windows 2000 ή Windows XP. Επιπρόσθετα, η Sony σκοπεύει να διαθέσει και μοντέλα για τη μικρή και μέση αγορά. Ακόμα, η εταιρεία κυκλοφόρησε έξι νέα μοντέλα, πλήρους μεγέθους, και χώρισε τη σειρά της FX σε δύο μέρη. Η νέα σειρά FXA θα διαθέτει επεξεργαστές της Advanced Micro Devices και η FX αντίστοιχους της Intel. Για παράδειγμα, το μοντέλο FXA36 διαθέτει 1GHz AMD Athlon 4, οθόνη 15 ιντσών και CD-RW/DVD, όλα αυτά για 1.800 δολάρια.


01-02
autumn-winter collection
EXTRA JEANS
3GUYS®
ULTIMATE
FASHION
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSI | 16, KIMIS STR., KALOGREZA | 94, PATISSION STR., ATHENS | 25, PALEON PATRON GERMANOY, N. IONIA
e-mail: 3guys@ath.forthnet.gr

flash

Ανακοινώθηκε η συνέχεια του επιτυχημένου παιχνιδιού Warlords: Battlecry από τη Ubi Soft. Το Batllecry II θα επικεντρώνει το ενδιαφέρον του gameplay γύρω από έναν αληθινό ήρωα, τον οποίο δημιουργεί και εξελίσσει ο χρήστης μέσα από δεκάδες μάχες. Το νέο παιχνίδι θα διαθέτει μία εντελώς νέα στρατηγική δομή, τουλάχιστον 60 νέες μονάδες και δεκάδες νέα κτήρια. Αυτή τη στιγμή δοκιμάζεται η beta του παιχνιδιού.

Νέα TFT monitors ήρθαν από τη Hitachi στη χώρα μας. Πρόκειται για τα CML 152 XW και CML 170 XW, 15 και 17 ιντσών αντίστοιχα, με φουτουριστικό σχεδιασμό. Η νέα σειρά Carbon της Hitachi περιλαμβάνει οθόνες 17, 18, 19 και 21 ιντσών, flat screen και TFT, με πλαίσιο μαύρης απόχρωσης, αφού οι τεχνικοί της εταιρείας διαπίστωσαν πως το χρώμα αυτό αποσπά λιγότερο την προσοχή, διευκολύνοντας την εργασία στον υπολογιστή. Χμ... και το δικό μου μόνιτορ έχει γίνει μαύρο. Βρε παιδιά, από τον καπνό του τσιγάρου που πέφτει επάνω του - λέτε να το αφήσω έτσι για να δουλεύω πιο ξεκούραστα; Ας που θα γίνει και μόδα σε λίγο...

Beta testing του DirectX 9 έχει αρχίσει εδώ και λίγες μέρες. Η νέα πρόταση της Microsoft θα αποτελείται από δύο εκδόσεις: μία για παιχνίδια και μία για δημιουργούς.

Χαρούμενα gadgets
από τη Microsoft

Μία νέα "επαναστατική" συσκευή ήρθε από τη Microsoft, η οποία θα επιτρέπει στο χρήστη να βλέπει ψηφιακές φωτογραφίες από την τηλεόρασή του! Η συσκευή κοστίζει 160 δολάρια (περίπου 25.000 δραχμές), ονομάζεται TV Photo Viewer και επιτρέπει στους κατόχους της να προβάλουν slide shows στις τηλεοράσεις, χρησιμοποιώντας ψηφιακές κάμερες ή φωτογραφικές μηχανές, scanners, ακόμα και φωτογραφίες από e-mail. Με τη χρήση ενός PC, οι χρήστες θα μπορούν να επιλέξουν μέχρι και 40 εικόνες, να τις αποθηκεύσουν σε μια συνηθισμένη δισκέτα και μετά να χρησιμοποιήσουν εξειδικευμένο πρόγραμμα για μικρή επεξεργασία τους. Ενα τηλεχειριστήριο που συνοδεύει το TV Photo Viewer επιτρέπει τη διαχείριση των εικόνων και τη ροή του slide show.



Βεβαίως, το ερώτημα είναι αν υπάρχει αγορά που θα ενδιαφερθεί για το νέο αυτό περιφερειακό, ειδικά για δύο λόγους: Πρώτον, 40 εικόνες μπορεί να είναι αρκετές, αλλά για να αποθηκευθούν σε μια κοινή δισκέτα, η ποιότητά τους θα πρέπει να είναι χαμηλή. Δεύτερον, αν όντως κάποιος διαθέτει υπολογιστή, γιατί να θέλει να παρακολουθήσει τις εικόνες του με τη χρήση μιας έξτρα συσκευής στην οθόνη της τηλεόρασης; Πάντως, η Microsoft δεν είναι η μόνη εταιρεία που διαθέτει συσκευές και εργαλεία προβολής ψηφιακών εικόνων. Η Kodak έχει ήδη ανακοινώσει συμφωνία, βάσει της οποίας θα εξοπλίζει DVD και CD players για να μπορούν να προβάλλουν ψηφιακές εικόνες στην τηλεόραση.

Και το όνομα αυτής... "Τιτάνια"

Πέρασαν κιόλας έξι μήνες από την κυκλοφορία του GeForce 3; Μα τι λένε αυτοί; Νέα μοντέλα GeForce 3 στην αγορά; Αντε πάλι τα ίδια... Πιστή στις παραδόσεις και η nVIDIA σκοπεύει να μη μας αφήσει να ξοδέψουμε το μισθό μας χωρίς να το μετανιώσουμε ύστερα από λίγο... Αυτό το πετυχαίνει με τη νέα σειρά καρτών, που σταδιακά θα αντικαταστήσουν όλες τις GTS, PRO, MX 200 και 400 που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά, η οποία σειρά αποτελείται από μόλις τρία μοντέλα. Η μεγαλύτερη ακούει στο όνομα GeForce3 Ti 500 και αποτελεί τη νέα "ναυαρχίδα" της εταιρείας, με απόδοση που ξεπερνά την "παλιά" GeForce 3 κατά 10% σε αναλύσεις μέχρι 1.024x768x32 και κατά 16% σε ανάλυση 1.600x1.200x32. Δεύτερη της σειράς έρχεται η GeForce3 Ti 200, η οποία μάλλον είναι η αντίστοιχη GeForce 3MX και είναι κατά 9% πιο αργή από την κλασική GeForce 3 σε αναλύσεις μέχρι 1.024x768x32 και κατά 14% πιο αργή σε ανάλυση 1.600x1.200x32. Το τρίτο μοντέλο βασίζεται σε ένα παλιότερο σετ, ονομάζεται GeForce2 Ti 200 και η απόδοσή του είναι ισάξια με αυτήν μιας GeForce2 Pro.



Αυτά είναι τα μοντέλα που η nVIDIA θα προτείνει στη μεγάλη, τη μέση και τη μικρή αγορά, με την GeForce3 Ti 200 να προορίζεται για ανταγωνίστρια της Radeon 7500, την οποία ξεπερνά σε απόδοση. Από άποψη απόδοσης, η 7500 είναι ανάλογη της GeForce2 Ti 200.

" Μια περιπέτεια βασισμένη στον πιο φανταστικό μύθο "



Atlantis
THE NEW WORLD
III











- Κινηματογραφικός ρεαλισμός.
- Μοναδικά γραφικά και περιβάλλοντα.
- Προκλητικά αινίγματα.
- Μουσική απο τον *David Rhodes*.

*Με την συμμετοχή της **Chiara Mastroianni** στο ρόλο της ηρωίδας*

Διαθέσιμο :
CD-ROM PC & DVD-ROM PC
PS2™ : Νοέμβριο

www.cryo.fr

INFOS • MAKING-OF • GOODIES
http://atlantis.cryogame.com





Με Ελληνικό Βιβλίο Οδηγιών και Υπότιτλους



ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:6233900, FAX:6233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

Τα αποτελέσματα των διαγωνισμών μας

Στο τεύχος Ιουλίου είχαμε προκηρύξει τον διαγωνισμό "Lord of the Rings". Οι σωστές απαντήσεις είναι:
1. Middle-Earth **2.** The Fellowship of the Ring **3.** Σόρον
Νικητές του διαγωνισμού είναι οι: ΜΑΜΑΗΣ ΛΕΩΝΙΔΑΣ - ΚΥΨΕΛΗ, ΧΑΡΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛΙΔΗΣ - ΠΕΡΙΣΣΟΣ, ΜΑΡΚΟΣ ΓΙΑΝΝΟΥΛΗΣ - ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ, ΑΓΓΕΛΙΚΗ ΠΑΠΑΔΗΜΑ - ΧΑΪΔΑΡΙ, ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΖΟΥΤΗΣ - ΑΘΗΝΑ, οι οποίοι κερδίζουν από ένα επιτραπέζιο "Lord of the Rings", προσφορά των καταστημάτων Κάισσα.

Και οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού Mage Knight (τεύχος Αυγούστου):

1. WizKids **2.** Lancers **3.** 8

Νικητές είναι οι: ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΧΑΛΜΟΥΚΗΣ - ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΦΑΡΔΗΣ - ΠΕΙΡΑΙΑΣ, ΒΑΣΙΛΗΣ ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ - ΘΕΣ/ΝΙΚΗ, ΚΩΝ/ΝΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ - ΚΑΛΑΜΑΤΑ, ΜΙΧΑΛΗΣ ΒΡΑΝΑΚΗΣ - ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ, ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΚΑΝΑΚΑΡΗΣ - ΛΑΡΙΣΑ, ΑΝΔΡΕΑΣ ΓΙΑΝΝΟΠΟΥΛΟΣ - ΜΑΡΟΥΣΙ, ΓΙΩΡΓΟΣ ΜΠΟΥΚΑΣ - ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ, ΣΤΕΛΙΟΣ ΚΟΛΟΜΒΟΥΝΗΣ - ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ, ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΜΤΣΙΟΥ - ΠΥΛΑΙΑ ΘΕΣ/ΝΙΚΗΣ, οι οποίοι κερδίζουν από ένα πακέτο Starter για το "Mage Knight", προσφορά των καταστημάτων Κάισσα.

Οι νικητές των δύο διαγωνισμών μπορούν να επικοινωνούν με τα γραφεία μας (τηλ.: 9238672, τμήμα Marketing, e-mail: pcmaster@compupress.gr) προκειμένου να συνεννοηθούν για την παραλαβή των δώρων τους. Σας ευχαριστούμε όλους για τη συμμετοχή σας!

Press Play On Tape



Μη με κοιτάτε με τέτοια απορία. Τα παιδιά δημιούργησαν ένα μουσικό σχήμα που παίζει ροκ διασκευές - με κανονικά όργανα, όχι με το Fruity Loops παρακαλώ - παλιών μουσικών θεμάτων από 8μπιτα παιχνίδια, ειδικά από τις εκδόσεις για Commodore 64! Φυσικά, δεν θα μπορούσαν παρά να έχουν τη δική τους σελίδα στο Δίκτυο, την οποία μπορείτε να επισκεφθείτε στην www.pressplayontape.com, όπου μπορείτε να βρείτε περισσότερες πληροφορίες (για το CD που ετοιμάζουν, ας πούμε...), καθώς και προγράμματα εμφανίσεων του συγκροτήματος σε διάφορα happenings! Α! και για όσους σας έχει ήδη φάει η περιέργεια, στο CD του περιοδικού μπορείτε να βρείτε ζωντανές εκτελέσεις των κομματιών τους, καθώς και φωτογραφίες από τις εμφανίσεις τους. Για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι (εγώ πάω, γιατί με έπιασαν τα κλάματα... Κουράφαλε, έλα να κλάψουμε παρέα! Σνιφ!).

Νέες SoundBlaster στην αγορά

Τα νέα μάς βρήκαν να λιαζόμαστε στην ταράτσα του περιοδικού και μας άφησαν ξεροψημένους. Η νέα σειρά καρτών ήχου από την Creative ακούει στο όνομα SoundBlaster Audigy. Η εταιρεία υποστηρίζει ότι η δύναμη της νέας κάρτας είναι μέχρι και 4 φορές μεγαλύτερη από αυτήν της Soundblaster Live!. Η SoundBlaster Audigy διαθέτει multi-channel 24bit/96KHz digital-to-analog converters (DACs), που μπορούν να αποδώσουν 100dB signal-to-noise ratio (SNR). Το νέο σετ επεξεργαστών της κάρτας, που ακούσει στο όνομα EAX ADVANCED HD, προσφέρει βελτιωμένη απόδοση και λειτουργικότητα σε όλες τις εφαρμογές τρισδιάστατου ήχου. Η μηχανή αναπαραγωγής ήχου είναι ρυθμισμένη να μιξάρει 3D ήχους και μουσική, βασισμένους σε τεχνολογικά πρότυπα νέας γενιάς. Η γραμμή παραγωγής της Creative παρουσίασε πέντε προτάσεις βασισμένες στο νέο σύστημά της.



SoundBlaster Audigy Platinum eX

Η SoundBlaster Audigy Platinum eX είναι η επαγγελματική "μεγάλη αδελφή" που προτείνεται σε χομπίστες και οικιακά στούντιο.

SoundBlaster Audigy Platinum

Η Platinum είναι, φυσικά, η απαλλαγή της πολύ καλής SoundBlaster Live! Platinum και προορίζεται για πλήρη multimedia χρήση.

SoundBlaster Audigy Gamer

Η έκδοση αυτή αποτελεί την απλούστερη πρόταση της εταιρείας, που μάλλον θα συνοδεύεται από κάποια παιχνίδια ή demos παιχνιδιών.

Sound Blaster Audigy MP3+

Η έκδοση MP3+ περιλαμβάνει στο πακέτο προγράμματα εγγραφής και αναπαραγωγής μουσικών αρχείων MP3.

SoundBlaster Audigy Digital Entertainment

Η τελευταία πρόταση της Creative ακούσει στο όνομα SoundBlaster Audigy Digital Entertainment, η οποία περιλαμβάνει βοηθητικά multimedia προγράμματα για βίντεο και παιχνίδια, αλλά σύμφωνα με την εταιρεία, θα κυκλοφορήσει στη φθηνότερη ασιατική αγορά.

GRAND PRIX

Αναδειχθείτε πρωταθλητές στα:



FIFA 2002



QUAKE III



MECH COMMANDER 2

Ο εξοπλισμός του διαγωνισμού είναι μία ευγενική χορηγία των MACEDONIAN PERIPHERALS

Χορηγοί - Αθλοθέτες



Break













του Derek dela Fuente

WORLD OF WARCRAFT

Blizzard/Vivendi/Sierra

Πρώτη γεύση από World of Warcraft



Στην τελευταία ECTS που διεξήχθη στο Λονδίνο πριν από λίγες ημέρες το μόνο εντυπωσιακό νέο ήταν η αποκάλυψη από την Blizzard του World of Warcraft, ενός MMORPG που εξελίσσεται στον κόσμο των Warcraft και ξεκινά από το σημείο όπου τελειώνει το Warcraft III. Είχα την ευκαιρία να παραβρεθώ στην έκθεση αυτή και να μιλήσω με τον επικεφαλής της δημιουργικής ομάδας του project Chris Metzen.

PC Master: *Ας ξεκινήσουμε με το τι ακριβώς προσφέρει το παιχνίδι.*

Chris Metzen: Ακόμη, όπως είναι φυσικό, δεν έχουν ρυθμιστεί ορισμένες λεπτομέρειες, αλλά τα βασικά ανακοινώθηκαν ήδη. Θα υπάρχουν τρεις φυλές στο παιχνίδι, οι Humans (άνθρωποι), οι Orcs και οι Taurens. Βρισκόμαστε τέσσερα χρόνια μετά το τέλος του Warcraft III και ο κόσμος του Azeroth είναι κατεστραμμένος από τους συνεχείς πολέμους. Καθώς, λοιπόν, οι φυλές προσπαθούν να ξαναχτίσουν τα βασίλειά τους, νέες απειλές από την αρχαία εποχή εμφανίζονται. Από αυτό το σημείο αρχίζει και η δράση: Οι παίκτες πρέπει να εξοπλιστούν, να συνάψουν τις συμμαχίες τους και να ριχτούν στη μάχη!



Σκοπός μας είναι βέβαια το παιχνίδι να επεκταθεί, δημιουργώντας νέες φυλές και βασίλεια και χωρίζοντας τον κόσμο του Azeroth σε επιμέρους ζώνες. Ετσι, και οι hardcore gamers θα έχουν την ευκαιρία να δουν ένα MMORPG που δεν τελειώνει γρήγορα, ενώ όλοι οι υπόλοιποι θα έχουν μία πολύ καλή εμπειρία χωρίς να προβληματίζονται από υπερβολικά μεγάλους χάρτες, περιοριζόμενοι σε κάποια subzone του παιχνιδιού.

Το combat interface θυμίζει αρκετά Diablo II, χωρίς φυσικά να το μιμείται.

PCM: *Ποια είναι τα καινούρια στοιχεία σε σχέση με τα υπόλοιπα Warcraft που θα συναντήσουμε εδώ;*

C.M.: Το βασικότερο είναι το πολύ απλό interface. Η κάμερα έχει προοπτική 3ου ή 1ου προσώπου κατ' επιλογήν του παίκτη και μπορεί να φθάσει ακόμη και στις πλέον απομακρυσμένες γωνιές του terrain. Καινούριο είναι και το combat system που προσπαθήσαμε να θυμίζει όσο γίνεται action game, ώστε να είναι δυνατόν να αντιμετωπίζει κανείς πολλούς αντιπάλους ταυτόχρονα και να μειώνεται ο χρόνος μεταξύ των μαχών. Φυσικά, με την πάροδο του χρόνου το παιχνίδι θα ανανεώνεται και θα εμπλουτίζεται διαρκώς, επομένως θα έχουμε περισσότερα νέα στοιχεία στο μέλλον.





PCM: *Ποια στοιχεία από παλαιότερους τίτλους της σειράς έχουν διατηρηθεί;*

C.M.: Το World of Warcraft πέρα από το ότι προχωρεί το μύθο του Warcraft ένα βήμα μπροστά, είναι μάλλον το μεγαλύτερο RPG που έχει δημιουργηθεί ποτέ. Συγκριτικά με το Warcraft II, που έχει δει ο περισσότερος κόσμος, εδώ έχουμε ένα τριπλάσιου μεγέθους τίτλο, με έξι ολόκληρες "περιοχές-ηπείρους" που πρέπει να εξερευνηθούν. Επιπλέον, χρησιμοποιήσαμε όλα τα στοιχεία των προηγούμενων τίτλων, πόλεις, χαρακτήρες, βασίλεια, μαγικά ξόρκια, όπλα κ.λπ. Προσθέτοντας και το ότι οι classes των χαρακτήρων είναι πλήρως παραμετροποιήσιμες από τον παίκτη, έχουμε νομίζω ό,τι καλύτερο για αρχάριους και για hardcore gamers.

PCM: *Πείτε μας για τη δημιουργία των χαρακτήρων και το ξεκίνημα του παιχνιδιού.*

C.M.: Η βασική μορφή και ενδυμασία των χαρακτήρων έχουν δημιουργηθεί με βάση όσα ξέρουμε για τους ήρωες των Warcraft μέχρι σήμερα. Από εκεί και πέρα, όμως, υπάρχουν άπειροι συνδυασμοί. Ο παίκτης επιλέγει την καταγωγή του χαρακτήρα του (από τις τρεις αρχικές φυλές), το φύλο του και μπορεί να ρυθμίσει την εξωτερική εμφάνισή του (μαλλιά, χρώμα δέρματος κ.λπ.) μέσα από πολλές επιλογές. Οι χαρακτήρες έχουν μοναδική προσωπικότητα και ικανότητες και παρά το γεγονός ότι έχουν περίεργη όψη ο παίκτης γρήγορα νιώθει οικείος μαζί τους.

Αφού σχεδιαστεί ο χαρακτήρας, περνάμε στο West Falls, το σημείο εκκίνησης του παιχνιδιού, το οποίο όμως μερικές φορές διαφέρει ανάλογα με το χαρακτήρα. Πρόκειται για ένα μικρό χωριό απ' όπου ξεκινά η περιπέτεια. Δεν θέλαμε να ξεκινήσουμε από μία μεγάλη πόλη, με πολλούς εχθρούς και έναν υπεράνθρωπο χαρακτήρα, θα ήταν ψεύτικο. Σκοπός είναι να βελτιώνει ο παίκτης το χαρακτήρα του διαρκώς, έως ότου γίνει ήρωας.

PCM: *Πώς διεξάγονται οι μάχες στο παιχνίδι;*

C.M.: Το combat interface θυμίζει αρκετά Diablo II, χωρίς φυσικά να το μιμείται. Ο παίκτης βλέπει στην οθόνη τα ονόματα των χαρακτήρων και την μπάρα της υγείας τους. Υπάρχουν αρκετές κινήσεις μάχης, προκειμένου να μη βαριέται εύκολα κανείς, πολλές δε εξ αυτών είναι ιδιαίτερα δύσκολες, ώστε να έχουν ακόμη και οι πολύ καλοί παίκτες περιθώρια βελτίωσης. Τα όπλα είναι αρκετά και θα εμπλουτίζονται με τον καιρό, ενώ μόλις οι παίκτες εξοντώσουν κάποιον αντίπαλο, θα μπορούν να του παίρνουν όλα τα αντικείμενα αξίας!

Αν και ακόμη υπάρχουν αναπάντητα ερωτήματα, η ειδική version που παρακολουθήσαμε στην ECTS ήταν άκρως εντυπωσιακή. Τα γραφικά άψογα, τόσο ώστε να θέλεις να εισβάλλεις μέσα στην οθόνη. Με προσεγμένες τις λεπτομέρειες, οι μάχες διεξάγονται με ταχύτητα action game και όλα συνηγορούν ότι σε έξι μήνες, οπότε υπολογίζεται να ολοκληρωθεί, το World of Warcraft θα πλησιάζει τα όρια του τελειότερου RPG στην ιστορία.

HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE

Electronic Arts

Το τέλος της παιδικής αθωότητας;

Η Electronic Arts συνηθίζει να κρατά σιγή ιχθύος όσον αφορά σε συγκεκριμένους τίτλους και η περίπτωση του Harry Potter είναι μία από αυτές. Αλλωστε, είναι στρατηγική της εταιρείας να φθάνει τα παιχνίδια σε ένα ικανοποιητικό σημείο πριν να τα παραδώσει στους αδηφάγους δημοσιογράφους και την αμείλικτη κριτική τους. Οσο για τον Harry Potter είναι γνωστός από τα ομώνυμα βιβλία, αλλά σε ηλικίες κυρίως μέχρι 16 ετών. Στόχος, όμως, της ΕΑ είναι το παιχνίδι να απευθύνεται σε ένα ευρύτερο κοινό, γεγονός που καθιστά το σχεδιασμό του εν λόγω τίτλου δύσκολη και φιλόδοξη παραγωγή. Συνάντησα το διευθυντή παραγωγής της ΕΑ Rob O'Farrell και μιλήσαμε για όλα τα σχετικά με το παιχνίδι αυτό θέματα.

"Αυτό το project σε καμία περίπτωση δεν μοιάζει με όσα είχαμε κάνει μέχρι σήμερα. Ο Harry Potter είναι ένας ήρωας με φανατικούς φίλους που γνωρίζουν τα πάντα γύρω από αυτόν. Κάθε λάθος που ίσως κάναμε θα γινόταν αμέσως αντιληπτό και θα είχε άσχημες συνέπειες. Γι' αυτό λάβαμε σοβαρά υπόψη όσα διαδραματίζονται στα βιβλία και την ομώνυμη ταινία. Μάλιστα, πολλά στοιχεία στα γραφικά του παιχνιδιού είναι παρμένα από την ταινία", ήταν τα πρώτα λόγια του O'Farrell.

Το παιχνίδι ξεκινά με μία σύντομη εξιστόρηση της ζωής του Harry Potter και με την αναφορά των χαρακτήρων που πρόκειται να συναντήσει στους τόπους που θα επισκεφθεί. Είναι γεγονός ότι όλα αυτά προϊδεάζουν θετικά για την 3D εμπειρία που θα ακολουθήσει. Καθώς ξεκινά η δράση, οι παίκτες μπαίνουν στο ρόλο του Harry Potter αρχίζοντας το ταξίδι, με σκοπό να βρουν απαντήσεις και να ελευθερώσουν τις μαγικές δυνάμεις που άγνωστο πώς κατέχει ο ήρωάς μας.







Η πρώτη περιοχή που θα επισκεφθείτε είναι το Hogwarts, όπου αφού μάθετε τη γλώσσα και εξερευνήσετε την περιοχή, ξεκινά η συλλογή στοιχείων για τη λύση των ουκ ολίγων γρίφων του παιχνιδιού, η ανακάλυψη μυστικών διόδων και μαγικών βιβλίων και αντικειμένων και η εκπαίδευση του Harry στη μαγεία. Αυτό ακριβώς είναι το ισχυρό σημείο του παιχνιδιού, τουλάχιστον για όσους γνωρίζουν τα βασικά για τον ήρωα και τις περιπέτειές του: Η έμπρακτη ενασχόληση με τη μαγεία!

"Το να είσαι ένας μαθητευόμενος μάγος είναι νομίζω αρκετά ενδιαφέρον. Μαθαίνεις να κυριαρχείς επάνω σε μία σειρά από μαγικά αντικείμενα, αφήνοντας τον φυσικό κόσμο πίσω σου", αναφέρει ο Rob. "Είναι ένας κόσμος γεμάτος περιπέτεια, κίνδυνο αλλά και διασκέδαση, μία συναρπαστική εμπειρία όπως και η ανάγνωση των ομώνυμων βιβλίων. Οσο για την εικόνα, η μηχανή γραφικών του Unreal που χρησιμοποιήσαμε εγγυάται το πλήθος και την ποιότητα των οπτικών εφέ", συμπληρώνει.

Πρέπει να πω ότι το παιχνίδι οπτικά είναι εντυπωσιακό, γεγονός που αρχικά με ξένισε αφού γνώριζα ότι στόχος είναι αναμφισβήτητα ένα αγοραστικό κοινό μικρής ηλικίας. Το μέγεθος των χαρακτήρων στην οθόνη και οι λεπτομέρειες στο τρισδιάστατο περιβάλλον δεν θα μπορούσαν να είναι καλύτερες. Οσο για το χειρισμό, στηρίζεται για την κίνηση και τα άλματα σε βασικά πλήκτρα (βέλη), ενώ υπάρχουν και κάποιες έξτρα δυνατότητες που υλοποιούνται από το mouse. Σε γενικές γραμμές δηλαδή έχουμε ένα κλασικό είδος action χειρισμού.

Ο πρώτος αυτός τίτλος της θεματικής ενότητας Harry Potter (η ΕΑ έχει αναλάβει τα δικαιώματα για 5 χρόνια, επομένως θα ακολουθήσουν και νέα παιχνίδια) χωρίζεται σε 5 κεφάλαια, όπου βασικός στόχος είναι η εκμάθηση νέων μαγικών κόλπων στην αρχή τους, ώστε να εφαρμοστούν αργότερα σε πολυάριθμους αντιπάλους. Υπάρχουν τριάντα και πλέον μαγικά ξόρκια, τα οποία θα σας φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα, γιατί πέρα από τους δεδομένους objective στόχους που έχει ο παίκτης σε κάθε σημείο του παιχνιδιού, το ελεύθερο gameplay θα σας οδηγήσει συχνά σε περιπλανήσεις μέσα στις τοποθεσίες του παιχνιδιού, όπου ίσως παραμονεύουν δυσάρεστες συναντήσεις. Οι κοινοί με τα βιβλία χαρακτήρες είναι πολλοί. Ξεχωρίζω τους Ron Weasley, Hermione Granger, Nearly Headless Nick, και το μυστηριώδη professor Snape, που θα παίξουν τον σημαντικότερο ρόλο στην εξέλιξη της πλοκής.

Αν και κανείς δεν μπορεί να γνωρίζει την όψη του τελικού προϊόντος της ΕΑ, όπως φαίνεται, έχουμε να κάνουμε περισσότερο με ένα action-adventure παρά με ένα παιδικό παιχνίδι. Η εταιρεία δείχνει να στοχεύει σε ένα ευρύτερο κοινό, αν και το θέμα από μόνο του απωθεί ορισμένους μεγαλύτερους σε ηλικία gamers. Σίγουρα, πάντως, είναι ό,τι καλύτερο για τους fans του Harry Potter!

CULT

3D People

Ενα... "ευρωπαϊκό" παιχνίδι ρόλων

Οσοι έχουν ακούσει την εταιρεία "3D People" να σηκώσουν το χέρι! Χμμ, όπως το περίμενα... Κανένας. Δεν πρέπει να απογοητεύεστε, πάντως, γιατί δεν είστε οι μόνοι. Ηταν και για μένα ένα καινούριο όνομα η σλοβακογερμανική αυτή σύμπραξη, που σκοπό έχει να ειδικευτεί στα role playing games. Είχα την ευκαιρία να μιλήσω με τον Jan Turan, lead programmer του Cult, ο οποίος ήταν ιδιαίτερα πρόθυμος να μου εξηγήσει τα πάντα γύρω από το παιχνίδι.

"Ο κόσμος του Cult είναι ένα μέρος ψυχρό, γεμάτο μίσος και πόνο. Οι θεοί άφησαν τους ανθρώπους ελεύθερους από την επίβλεψή τους, θέλοντας να τους χαρίσουν την απόλυτη ελευθερία, αλλά δυστυχώς αυτό τους έκανε άκαρδους και ασύδοτους", ξεκινά την αφήγησή του ο Jan. "Ευτυχώς για την ανθρώπινη φυλή υπάρχουν ακόμη μερικοί που πιστεύουν στους θεούς. Ενας από αυτούς είναι και ο χαρακτήρας σας, που όταν κάποια μέρα θα βρεθεί στον αρχαίο ναό του θεού Carsac, ο φύλακας του ιερού θα του ζητήσει να ταξιδέψει ως την πόλη La Krua, στα ερείπια της οποίας πιστεύεται ότι βρίσκεται το ιερό περιδέραιο του Carsac, που είναι αρκετό για να τον φέρει πίσω. Οσο για τη La Krua είναι ένας μυστηριώδης τόπος γεμάτος επικίνδυνους λαβυρίνθους, γεγονός που μας επέτρεψε να προσθέσουμε πολλές παγίδες", συνεχίζει τη γλαφυρή περιγραφή του ο Σλοβάκος προγραμματιστής. Οπως μάλιστα είπε off the record: "Οι επιρροές από τίτλους όπως το Diablo και το Baldur's Gate είναι εμφανείς, αλλά αυτά δεν ήταν δύσκολα RPGs. Στο Cult οι παγίδες είναι πάρα πολλές και θέλει προσοχή για να τις αποφύγει κανείς."

Κάθε χαρακτήρας του Cult είναι μοναδικός και αντιδρά ρεαλιστικά στις μάχες.

Αυτή τη στιγμή το παιχνίδι έχει ολοκληρωθεί κατά τα δύο τρίτα και αυτό γιατί δεν έχει αποφασιστεί ακόμη το τέλος του. "Θα ήταν κρίμα να αφήσουμε κάποια καλή ιδέα να χαθεί. Η βάση υπάρχει αλλά αν κάποιος σκεφθεί κάτι καλό, προσπαθούμε να το εντάξουμε στην κεντρική υπόθεση. Στην πραγματικότητα θα θέλαμε να κάνουμε κάτι ανάμεσα στο Baldur's Gate και το Diablo", εξηγεί ο Jan. "Στην αρχή θέλαμε να μπορεί ο παίκτης να φτιάξει τα δικά του ξόρκια και καθένα από αυτά να έχει διαφορετική ισχύ. Δυστυχώς κάτι τέτοιο στάθηκε αδύνατο, καθώς η εφαρμογή βάραινε επικίνδυνα και ο χειρισμός θα ήταν περιπλεγμένος. Πάντως, υπάρχουν πολλά ακόμη πρωτότυπα για RPG στοιχεία που δεν θα ήθελα να αποκαλύψω."





Τα γραφικά του Cult θα είναι συνδυασμός 2D και 3D. Τα background περιβάλλοντα θα είναι πλήρως τρισδιάστατα, αλλά κάποιες λεπτομέρειες θα περιοριστούν σε δισδιάστατη απεικόνιση, χωρίς όμως αυτό να δείχνει άσχημο ως σύνολο. Πολύ προσεγμένη είναι η εμφάνιση των χαρακτήρων και έχει αποφευχθεί η μορφή αγέλης που συνηθίζεται στα RPGs. Δεν θα δείτε, δηλαδή, ποτέ μία ομάδα όμοιων χαρακτήρων που να είναι ολόιδιοι! Ο Jan σχολιάζει: "Κάθε χαρακτήρας του Cult είναι μοναδικός και αντιδρά ρεαλιστικά στις μάχες. Π.χ., σε περίπτωση τραυματισμού στο πόδι, προχωρεί πολύ αργά. Επιπλέον, το σύστημα γραφικών που αναπτύξαμε υποστηρίζει καιρικά φαινόμενα και δυναμικό φωτισμό, δίνοντας μία πολύ καλή ατμόσφαιρα στο παιχνίδι."

Το Cult θα περιλαμβάνει 50 βασικές τοποθεσίες, που καθεμία χωρίζεται σε επιμέρους χάρτες (4 - 12), ενώ ανάμεσα θα παρεμβάλλονται μικρότερες τοποθεσίες, τα λεγόμενα side quests του παιχνιδιού. "Η όψη του κόσμου του Cult θυμίζει την Ευρώπη και κάθε τοποθεσία, αν το προσέξετε, θυμίζει και κάποιο ευρωπαϊκό κράτος."

Με τόσα role playing games να κυκλοφορούν θέλει στ' αλήθεια κότσια να πρεσβεύεις ότι έχεις να προτείνεις κάτι διαφορετικό. Ο Jan Turan δεν φαίνεται να πτοείται όμως: "Ξεκινήσαμε να φτιάχνουμε το Cult, γιατί όλη η ομάδα είμαστε fans του είδους. Πολλά παιχνίδια μπορεί να υπάρχουν, αλλά τα περισσότερα δεν με ικανοποίησαν. Πιστεύω ότι οι υπόλοιποι developers κυνηγούν την εμπορική επιτυχία, αυτό που είναι δήθεν cool."

Κάτι που δεν ήταν δυνατόν να μάθουμε ήταν πόσο χρόνο παιχνιδιού υπολογίζεται ότι θα προσφέρει το Cult και αυτό γιατί η υπόθεση δεν έχει κλείσει ακόμη και, όπως λένε όλοι στη 3D People, δεν αναμένεται να έχουν ολοκληρώσει το παιχνίδι σε λιγότερο από έξι μήνες από σήμερα, αφού θέλουν να εξαντλήσουν κάθε πιθανότητα για νέες ιδέες. Στη συνέχεια, βέβαια, πρέπει να αναζητηθεί και εκδότης αλλά η ομάδα του development έχει σκοπό να ολοκληρώσει το παιχνίδι και μετά να ασχοληθεί με αυτό. Λογικό, αφού ένα έτοιμο και υψηλών προδιαγραφών project δεν δυσκολεύεται να βρει εκδότη, αν η μέσω του Internet προβολή δεν έχει φροντίσει ώστε να βρουν οι εκδότες το παιχνίδι.

Η πραγματικότητα άλλωστε επιβεβαιώνει το τελευταίο, αφού η 3D People είναι οι New Kids On The Block στα role playing games. Ηδη αρκετές εταιρείες κυνηγούν την έκδοση και συνεπώς τα εμπορικά δικαιώματα του Cult!

SALT LAKE CITY 2002

EIDOS Interactive

Χειμερινά σπορ με τέτοια ζέστη;



Μοιάζει σαν να ήταν χθες, όταν όλοι παρακολουθούσαμε από τηλεοράσεως ή από κοντά τους Ολυμπιακούς Αγώνες του Σίντνεϊ. Τότε η βρετανική Attention to Detail ζωντάνεψε την Ολυμπιάδα στις οθόνες των PCs. Ακολουθώντας την ίδια πετυχημένη συνταγή, οι developers από τη Γηραιά Αλβιόνα ετοιμάζονται να παρουσιάσουν άλλη μία μεγάλη γιορτή του αθλητισμού, τη Χειμερινή Ολυμπιάδα, που θα γίνει στο Salt Lake City της Utah σε λίγους μήνες και υπόσχονται ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους.

Πολλοί ίσως πιστεύουν ότι η προσπάθεια μεταφοράς στα PCs ενός event όπως οι Χειμερινοί Ολυμπιακοί Αγώνες θα καταλήξει σε ένα αδιάφορο αποτέλεσμα, μια και τα σπορ που περιλαμβάνει είναι ενδιαφέροντα μόνο για μια elite, όπως συνέβαινε και παλιότερα. Τα πράγματα, όμως, σήμερα είναι εντελώς διαφορετικά, αφού το ski και τα συν αυτό αθλήματα έχουν πολυπληθές κοινό και μάλιστα φανατικό. Αλλωστε, η AtD έχει κατορθώσει να πετύχει έναν πολύ καλό συνδυασμό extreme sports και κλασικού ολυμπιακού πνεύματος.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει έξι από τα αθλήματα των Χειμερινών Αγώνων: γιγαντιαίο snowboard slalom ανδρών, αλπικό σκι ανδρών, αλπικό σκι slalom γυναικών, κατάβαση με διθέσιο έλκηθρο ανδρών, άλμα ανδρών και freestyle σκι γυναικών. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας και τέσσερα modes παιχνιδιού: (olympic, tournament, classic και freedom). Φυσικά, δεν έχει παραλειφθεί η multiplayer δυνατότητα, ενώ ακόμη και πραγματικοί τηλεσχολιαστές έχουν δανείσει τις φωνές τους στο παιχνίδι.

Οι χώρες που συμμετέχουν είναι 16 και έχουν επιλεγεί από τη Διεθνή Ολυμπιακή Επιτροπή, με κριτήριο τα ως τώρα μετάλλια που έχουν κερδίσει και την προοπτική τους να κερδίσουν ακόμη περισσότερα στους επόμενους Αγώνες. Οι παίκτες μπορούν να επιλέξουν κάποια χώρα και κάποιον υπαρκτό αθλητή ή να δημιουργήσουν το δικό τους προφίλ.

Ο παραγωγός του παιχνιδιού, Pat Cowan, μας είπε σχετικά με το παιχνίδι: "Προσπαθήσαμε να επιτύχουμε το μέγιστο δυνατό ρεαλισμό, όχι μόνο στην όψη των περιοχών όπου θα διεξαχθούν οι αγώνες, αλλά και σε άλλους τομείς όπως τα καιρικά φαινόμενα, τα οποία έχουν ουσιαστική επίδραση στις επιδόσεις των αθλητών και δεν υπάρχουν μόνο ως οπτικά εφέ. Οσο για τα τέσσερα διαφορετικά modes υπάρχουν για να ικανοποιήσουν κάθε παίκτη: Από εκείνους που θέλουν μία πλήρη εξομοίωση των αγώνων, όπου πρέπει να βγάλεις νοκ-άουτ κάθε αντίπαλο για να κερδίσεις την πρώτη θέση, μέχρι αυτούς που απλώς ζητούν μία διασκεδαστική εμπειρία (freedom), όπου ξεκινά κανείς μόνος, έχοντας διαθέσιμες τρεις προσπάθειες για να ξεπεράσει μία συγκεκριμένη επίδοση."



Σημαντική είναι η δυνατότητα off-line multiplayer, αφού σε κάθε αγώνισμα μπορούν να παίζουν μέχρι και τέσσερα άτομα από τον ίδιο υπολογιστή, ενώ το αγώνισμα του snowboard διαθέτει και εκπληκτικό split screen mode!

Η προσοχή που έχει δώσει η AtD στο Salt Lake City 2002 γίνεται εμφανής, αν γνωρίζει κανείς για την επιχείρηση μαμούθ που στήθηκε στους προ-Ολυμπιακούς Αγώνες, στο επίσημο δηλαδή τεστ των εγκαταστάσεων στη Γιούτα. Η βρετανική εταιρεία σε συνεργασία με τηλεοπτικό σταθμό απέστειλαν στο Salt Lake City τον Βρετανό πρωταθλητή του σκι Graham Bell, ο οποίος ανέλαβε να εκτελέσει πολυάριθμες καταβάσεις στις ολυμπιακές πίστες, τις οποίες βιντεοσκοπούσε με ψηφιακή κάμερα. Το υλικό αυτό χρησίμευσε στους designers του παιχνιδιού ως βάση για το σχεδιασμό των 3D περιοχών του. Παρόμοια προεργασία έγινε και για τον ήχο με τους σχολιαστές να περνούν τέσσερις συνεχόμενες ημέρες στο studio, ηχογραφώντας τις περιγραφές, κάτι απόλυτα λογικό αφού η AtD έχει θέσει τον πήχη για εικόνα και ήχο πολύ ψηλά! Τέλος, στην κίνηση οι developers χρησιμοποίησαν τη βοήθεια αθλητών, ώστε να υπάρχει ρεαλιστικό motion capture, όπως και στο σχεδιασμό των μορφών τους και, τελικά, έχουν πετύχει τέλεια αποτελέσματα.

Το σχόλιο της ΔΟΕ νομίζω είναι ο καλύτερος επίλογος: "Οσα θα δείτε είναι απόλυτα αληθινά!" Πράγματι ακόμη και οι διαφημίσεις, οι στολές των αθλητών, οι είσοδοι των εγκαταστάσεων και, φυσικά, οι άγριες ορεινές περιοχές της Γιούτα είναι όπως στην πραγματικότητα! Ολοι ξέρουμε ότι μέχρι σήμερα οι εξομοιώσεις των Ολυμπιακών Αγώνων δεν ήταν ιδιαίτερα δημοφιλή παιχνίδια. Η μοναδική εταιρεία που μπορεί να αλλάξει αυτό το κατεστημένο είναι η Attention to Detail. Συγχαρητήρια... PC



Το νέο Milko σε μπουκάλι μάς εντυπωσίασε: Ολα δείχνουν πως το Νο 1 ελληνικό σοκολατούχο έχει κατακτήσει τα ψυγεία των μαγαζιών αλλά και εμάς. There's a new drink in town και... είναι ήδη μόδα!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ΔΕΛΤΑ
ΕΙΔΟΣ
MILKO σοκολατούχο γάλα σε μπουκάλι 500ml
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ
Δίψα, διάθεση για ένα μοντέρνο, υγιεινό ποτό που θα σε ξεκουράσει και θα δώσει μια νέα ώθηση στη μέρα σου

ΝΕΟ MILKO
A MESSAGE IN A BOTTLE

Το ρολόι δείχνει 8:00 το πρωί. Με την τσίμπλα στο μάτι ντύνομαι και τρέχω γρήγορα στο περίπτερο απέναντι. Χρειάζομαι επειγόντως κάτι που θα με βοηθήσει να ξεκινήσω τη μέρα μου ευχάριστα και θα μου δώσει τη δύναμη να αντέξω τις φωνές του αρχισυντάκτη μου, μόλις μάθει πως δεν έχω ακόμα έτοιμο το review που μου ζήτησε. Ανοίγοντας το ψυγείο, βλέπω το νέο Milkoμπούκαλο. Χμ... για να δούμε! Με την πρώτη γουλιά, τρέχω γρήγορα στη δουλειά - τώρα ξέρω τι review θα γράψω για το περιοδικό!







GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Πρώτη φορά συνάντησα τόσο απλό και λειτουργικό gameplay. Ούτε καν χρειάστηκε να διαβάσω το manual: Απλώς το ανοίγεις, το πίνεις και το ευχαριστιέσαι μέχρι την τελευταία γουλιά! Μακάρι να ήταν και οι συσκευασίες των παιχνιδιών τόσο πρακτικές και μοντέρνες. Πραγματικά μου ήρθε... μπουκάλι!

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Ηδη έχει περάσει αρκετή ώρα από τότε που το ήπια κι όμως ακόμα νιώθω να με δροσίζει. Είμαι γεμάτος ενέργεια, έτοιμος για δράση! Και, το κυριότερο απ' όλα, ξέρω πως δεν γέμισα τον οργανισμό μου με άχρηστα και επικίνδυνα χημικά που απλώς ξεγελάνε τη δίψα μου. Α, όλα κι όλα: Από δω και πέρα θα λέω στον περιπτερά: "Κυρ Ηλία, θέλω το Milkoποτό μου"!

MULTIPLAYER

Το απογευματάκι είχα επισκέπτες στο γραφείο. Ηρθαν τρεις νεαροί αναγνώστες, οι οποίοι μόλις είχαν φύγει από το σχολείο. "Τι να κεράσω, παιδιά;" "Ρε μεγάλε, υπάρχει μήπως το νέο Milkoμπούκαλο;" Παίρνω τηλέφωνο στο κυλικείο και ήμουν τυχερός. Σε λίγο τέσσερα Milko βρίσκονταν στο γραφείο μου. Περιττό να σας πω ποιος ήπιε το τέταρτο...



ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Πάνω που έλεγα ότι είχα βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια, το νέο Milko βρέθηκε μπροστά μου σαν... από μηχανής Θεός! Εχω την εντύπωση ότι η εποχή μας βρήκε, επιτέλους, το ποτό που της ταιριάζει.
Στην υγειά σας!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΕΥΣΗ	100
TRENDY LOOK	100
ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ	100
ΠΡΑΚΤΙΚΟΤΗΤΑ	100
ΔΡΟΣΙΑ & ΦΡΕΣΚΑΔΑ	100
ΥΓΙΕΙΝΑ ΣΥΣΤΑΤΙΚΑ	100

100



Adventure & RPGs update

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Πολλές ειδήσεις από τους θαυμαστούς κόσμους των adventures και των RPGs μάς περιμένουν και αυτόν το μήνα. Ώρα, λοιπόν, να τις δούμε μαζί...

ΣΩΣΤΕ ΤΟΝ TEX MURPHY!

Μέχρι το τέλος αυτού του χρόνου θα δημοσιεύω από τη στήλη αυτή, ως πρώτη είδηση, την πληροφορία ότι το Tex Murphy On-Line Web site (http://texmurphy.cjb.net) δημοσιεύει ένα petition (αίτηση), που σκοπεύει να στείλει στη Microsoft ζητώντας της να δημιουργήσει μία συνέχεια του Tex Murphy: Overseer. Ο Chris Jones, ο δημιουργός της εκπληκτικής αυτής σειράς, είπε ότι χρειάζονται συνολικά περί τις 15.000 υπογραφές προκειμένου να πάει μία ανάλογη αίτηση στη Microsoft. Μέχρι τώρα έχουν υπογράψει περί τους 2.000 χρήστες, γεγονός που σημαίνει ότι θέλουμε ακόμη πολύ δρόμο. Οσοι ενδιαφέρεστε, και θέλω να πιστεύω ότι όλοι οι φίλοι αυτής της στήλης θέλετε ένα ακόμη Tex Murphy, δεν έχετε παρά να πάτε στη διεύθυνση http://www.geocities.com/texmurphy2002/petition/ και να συμπληρώσετε το όνομά σας.

ΒΙΑΙΟ ΤΟ ΜΑΥΡΟ ΜΑΡΓΑΡΙΤΑΡΙ;

Οσοι διαβάσετε τη σχετική αίτηση, θα μάθετε ότι το πολυαναμενόμενο THE BLACK PEARL που ετοιμάζει η Access Software ακυρώθηκε ως project, επειδή θεωρήθηκε πολύ βίαιο! Και σαν να μην έφτανε αυτό, η Microsoft ακύρωσε και τα σχεδιαζόμενα Flash επεισόδια που ετοίμαζε με ήρωα τον Tex Murphy! Και μετά μου λέτε γιατί δεν συμπαθώ τη Microsoft; Μακριά από μένα, που λένε, και ας κάνει ό,τι θέλει...

ΤΡΙΑ "ΔΙΑΜΑΝΤΙΑ"

Τρία παιχνίδια έφυγαν από τη λίστα, τα SCHIZM, PASSAGE και THE MYSTERY OF THE DRUIDS, μια και παρουσιάζονται στο τεύχος αυτό και στο επόμενο (το Passage). Διαβάστε τα αναλυτικά reviews και ακολουθήστε τη συμβουλή μου: Τρέξτε να τα αγοράσετε γιατί πρόκειται για τρία εξαιρετικά adventures.

COMING UP

Σας ενημερώνω ότι στο επόμενο τεύχος θα δούμε, επιτέλους, τα εκπληκτικά ARCANUM: OF STEAMWORKS και MAGIC OBSURA των Troika και Sierra Studios, τα expansions των ICEWIND DALE και BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN της Interplay, δηλαδή τα HEART OF WINTER και THRONE OF BHAAL αντίστοιχα, και το SECRETS OF ALAMUT των Arxel Tribe και Wanadoo. Δηλαδή θα παρουσιάσουμε τρία RPGs και ένα adventure. Τα τρία πρώτα καθυστερήσαμε λίγο να τα παρουσιάσουμε, αλλά πιστεύω να καταλαβαίνετε ότι, επειδή πρόκειται για RPGs, απαιτούν πάρα πολλές ώρες παιχνιδιού.

ΠΡΟΣΕΧΩΣ ΣΤΟ PC MASTER

Στη λίστα μου περιμένουν υπομονετικά τα GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA της σουηδικής Prelusion Inc. (adventure), το GENESYS της Wanadoo (adventure), το πολύ καλό RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE της Pendulo Studios, που όμως είναι στα ισπανικά (υπάρχει κανείς να βοηθήσει;) (adventure), το THE STING! της αυστριακής Neo Software Produciotns (adventure), το ANARCHY ON-LINE της νορβηγικής Funcom (on-line RPG), ενώ προστέθηκαν και τα SEADOGS της Bethesda Softworks, IN COLD BLOOD της Revolution Software (action adventure), SIMON THE SORCERER 3D της Headlight Productions (adventure), ATLANTIS 3 της Cryo-Interactive (adventure), THRONE OF DARKNESS της Sierra (Action RPG) και το ULTIMA ONLINE THIRD DAWN της Electronic Arts (on-line RPG). Πολύ πράμα, δηλαδή, και έχει ακόμη ο Θεός.

POOL OF RADIANCE

Την τελευταία στιγμή μού έφεραν δύο διαφορετικά previews αντίτυπα του POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR της SSI. Για το παιχνίδι αυτό που, όπως είναι γνωστό, βασίζεται στην τρίτη έκδοση των κανόνων των Dungeons & Dragons, έγραψα κάποια πράγματα στο προηγούμενο τεύχος. Αυτό που μου έχει κάνει εντύπωση είναι ότι ενώ σχεδόν το σύνολο του διεθνούς on-line gaming Τύπου το θάβει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, οι πωλήσεις του είναι σημαντικές, γεγονός που φανερώνει ότι οι απλοί χρήστες λειτουργούν με διαφορετικά κριτήρια. Δεν μπορώ να ξέρω αν τα δύο διαφορετικά previews αντίτυπα που έχω στα χέρια μου είναι ολόκληρο το παιχνίδι ή "κλειδώνουν" ύστερα από μερικές αποστολές. Απ' όσο μπόρεσα να δω, πάντως, ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω τα περισσότερα από αυτά τα σχόλια. Εκτός και αν στην Ευρώπη πρόκειται να κυκλοφορήσει μία βελτιωμένη έκδοσή του και έτσι αυτό που έχω στα χέρια μου περιέχει ως έναν βαθμό διαφοροποιημένο υλικό. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως, ό,τι κι αν λένε ότι το παιχνίδι δεν μπορείς να το εγκαταστήσεις σε όποιο directory θέλεις, εγώ το εγκατέστησα στο C:\GAMES\POOLROMD





POOL OF RADIANCE: THE RUINS OF MYTH DRANNOR της SSI





ATLANTIS 3 της CRYO INTERACTIVE

χωρίς κανένα πρόβλημα. Αν ξεκλέψω χρόνο και προχωρήσω το παιχνίδι, τότε θα σας πω περισσότερα. Πάντως απ' όσο έπαιξα, δείχνει καταπληκτικό, τρέχει σε ανάλυση 800x600 και διαθέτει τρομερά γραφικά.

ΚΑΤΑΦΘΑΝΕΙ ΤΟ WIZARDRY 8

Η πιο χαρμόσυνη για μένα είδηση αυτού του μήνα. Οπως ανακοίνωσε ένα από τα στελέχη της Sirtech Canada και μέλος της ομάδας που δημιούργησε το WIZARDRY 8, η Linda Currie, το παιχνίδι ήδη κυκλοφορεί στην Ανατολική Ευρώπη από την Buka Entertainment! Θεέ και Κύριε, δηλαδή πρέπει να μάθουμε και ρώσικα τώρα; Για να μας καθησυχάσει ανέφερε ότι μέσα στο επόμενο δεκαπενθήμερο θα ανακοινωθεί, επιτέλους, ο εκδότης του παιχνιδιού για τη Βόρεια Αμερική και ελπίζω και αυτός για τη Δυτική Ευρώπη.

HITCHCOCK

Η Arxel Tribe ανακοίνωσε, τελικά, ότι το πολυαναμενόμενο adventure game Hitchcock: The Final Cut θα κυκλοφορήσει στην Ευρώπη τον Νοέμβριο του 2001, ενώ στις ΗΠΑ το πρώτο τετράμηνο του 2002.

ΣΤΟ ΘΡΟΝΟ ΤΟΥ ΣΚΟΤΟΥΣ

Είδα λίγο το THRONE OF DARKNESS της Sierra, για το οποίο χαριτολογώντας αναφέρουν ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που δείχνει πώς θα ήταν το Diablo στη μεσαιωνική Ιαπωνία. Το παιχνίδι ετοιμαζόταν χρόνια τώρα, αλλά η πρώτη εντύπωση είναι πως δεν πρόκειται για κάτι το ιδιαίτερο. Φυσικά, πρόλαβα να το παίξω μόνο μία ώρα. Τον επόμενο μήνα θα αναφερθώ πιο αναλυτικά σ' αυτό.

ΤΑ... ΜΕΤΑΣΕΙΣΜΙΚΑ

Και τώρα τα νέα που αφορούν στις... μετασεισμικές δονήσεις που δημιούργησε η είδηση σχετικά με την εξαγορά της Interplay από την Titus Interactive. Η BioWare, που μας έχει δώσει τα εκπληκτικά Baldur's Gate RPGs, άσκησε αγωγή κατά της Interplay! Ναι, όσα διαβάζετε είναι αλήθεια. Η ιστορία άρχισε να γίνεται περίπλοκη, ενώ την ίδια οδό θα ακολουθήσει η Parallax, "αδελφή" εταιρεία της Volition, που μας έδωσε το Summoner. Οταν έχω περισσότερα νέα για την ιστορία αυτή θα σας τα μεταφέρω.

JACK ORLANDO: ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΞΑΝΑΡΧΕΤΑΙ!

Η επόμενη είδηση θα ευχαριστήσει τον αρχισυντάκτη μας, μια και αφορά σε ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια του, που δυστυχώς δεν είδε ποτέ τα φώτα της δημοσιότητας στις ΗΠΑ αλλά και στις περισσότερες χώρες της Ευρώπης. Ο λόγος για το Jack Orlando. Το χαρμόσυνο της υπόθεσης είναι ότι, τελικά, πρόκειται να επανακυκλοφορήσει μία ειδική έκδοση του παιχνιδιού με το όνομα JACK ORLANDO THE DIRECTOR'S CUT!

Ο Dirk P. Hassinger, στέλεχος της γερμανικής εταιρείας Zuxxez Entertainment (http://www.zuxxez.com) που θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι, ανέφερε τα εξής:

"Τα δικαιώματα του παιχνιδιού είχε η GT Interactive, αλλά δεν το κυκλοφόρησε ποτέ, μια και ήταν ένα καθαρά DOS παιχνίδι. Τώρα ετοιμάσαμε μία νέα system engine και κάναμε γενικότερα όσα updates χρειάζονταν για να τρέχει κανονικά το παιχνίδι σε περιβάλλον Windows. Τα cartoons, τα γραφικά και η μουσική δεν έχουν πειραχθεί καθόλου. Ομως άλλαξε ο γενικότερος σχεδιασμός του παιχνιδιού και πάρα πολλοί γρίφοι ξανασχεδιάστηκαν. Εχουν σχεδιαστεί δύο επίπεδα δυσκολίας, ένα για τους αρχάριους και ένα που αφορά στο κανονικό παιχνίδι. Επιπλέον έχουν προστεθεί άλλες 11 νέες οθόνες - γραφικά. Για τον επανασχεδιασμό του παιχνιδιού ασχολήθηκαν περί τα 120 άτομα και ανάλογα με την επιτυχία του, ίσως υπάρξει και ένα Jack Orlando 2. Στη Βόρεια Αμερική θα το κυκλοφορήσει η εταιρεία JoWood Productions."

DUNGEONS & DRAGONS

Σχετική με τους κανόνες των Dungeons & Dragons είναι και η εξής είδηση: Η Klooge Inc. ανακοίνωσε το KLoOge.Werks software, το οποίο είναι ένα utility program που επιτρέπει στο χρήστη να παίξει ένα επιτραπέζιο role playing game στο Internet. Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα σ' έναν gamemaster να ελέγχει τι βλέπουν και γνωρίζουν οι παίκτες-χαρακτήρες σχετικά με το game world και επιπλέον παρέχει διάφορα εργαλεία για να διευθύνει τα gaming sessions. Κάθε παίκτης της ομάδας πρέπει να έχει το πρόγραμμα αυτό και να είναι συνδεδεμένος, μέσω LAN ή Internet, με τον υπολογιστή του gamemaster. Οταν συνδεθούν οι παίκτες, μπορούν να έχουν πρόσβαση στα maps, character sheets και σε οποιοδήποτε άλλο υλικό θελήσει ο gamemaster.

Το KLoOge.Werks είναι βασισμένο στους Advanced Dungeons & Dragons 2nd Ed. και 3rd Ed. κανόνες. Σύμφωνα με έναν εκ των δημιουργών της εταιρείας, τον David Machala, το πρόγραμμα είναι κατάλληλο για κάθε turn based role playing system. Στο άμεσο μέλλον θα κυκλοφορήσουν και plug-ins για άλλα gaming systems. Το πρόγραμμα είναι ένα Java application και τρέχει σχεδόν σε όλα τα PCs. Οσοι ενδιαφέρεστε, μπορείτε να δείτε την trial έκδοση στη διεύθυνση http://www.kloogeinc.com/werks/dl/werks_dl.html.

Περισσότερα, όμως, γιατί υπάρχουν πολλά και ενδιαφέροντα νέα, στο επόμενο τεύχος.

του Ζήση 'SnakeMJK' Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com

Τον τελευταίο καιρό σκέφτομαι να αλλάξω το nickname μου, μπορεί και το επώνυμο, σε βρικόλακας, καθώς οι 24 ώρες της ημέρας δεν μου φτάνουν για να ευχαριστηθώ όλα τα strategy games που έχουν κυκλοφορήσει πρόσφατα. Καλά, το θέμα του ύπνου έχει μπει σε δεύτερη μοίρα. Εδώ ο Yuri μού έχει βάλει το μαχαίρι στο λαιμό με το Mastermind του και θα σκεφτόμαστε τον ύπνο;

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Το SW είναι ένας strategy τίτλος που πρόκειται να κυκλοφορήσει σε 3 εβδομάδες από τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι ότι περιέχει 6 φυλές, τις Empire, Rebel, Royal Naboo, Trade Federation, Wookies και Gungans, καθεμία από τις οποίες έχει διαφορετικές μονάδες και διαφορετικό gameplay. Ας δούμε μερικές από τις φυλές του SW.

Η Empire διαθέτει δύο ειδών μονάδες, τις troops και mechs. Τα bonuses της συγκεκριμένης φυλής είναι 5% έκπτωση στις αναβαθμίσεις των heavy mechs (σε 36 άτοκες δόσεις) και περιλαμβάνονται δύο επιπλέον τεχνολογίες, η Walker Research, που ενισχύει περισσότερο τα mechs σας, και η Altered Bargains, που ελαττώνει τα πρόστιμα κατά τις εμπορικές συναλλαγές με τις άλλες φυλές (αυτό δεν θυμίζει το Lando Carlissian στο Empire Strikes Back;).


STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS

Στο Battlegrounds τα mechs είναι από τις σημαντικότερες μονάδες, καθώς είναι πολύ δυνατότερα από τους απλούς troops, δηλαδή έχουν περισσότερα hit points, κάνουν μεγαλύτερη ζημιά στον αντίπαλο και έχουν τη δυνατότητα για μεταφορά προσωπικού. Η αυτοκρατορία έχει στη διάθεσή της τριών ειδών mechs, τα strike mechs, τα οποία είναι πολύ γρήγορα με μεγάλο range και hit points, αλλά δεν κάνουν μεγαλύτερη ζημιά από τους απλούς troops, και τα assault mechs, τα οποία έχουν πολλά hit points, κάνουν υπολογίσιμη ζημιά και διαθέτουν superheavy armor. Τα AT-AT class mechs (τα assault, ντε), μπορούν να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στα hit points, damage, armor, ενώ καλό είναι να επιτίθεστε με αυτά σε κτήρια, διότι κάνουν το μεγαλύτερο damage. Η τελευταία κατηγορία είναι αυτή των mech destroyers, ο ρόλος των οποίων είναι να καταστρέφουν τα αντίπαλα mechs. Και αυτά τα mechs δέχονται περαιτέρω βελτιώσεις.

Εκτός από τα upgrades των mechs, υπάρχουν και αντίστοιχα για τους troops, που αυξάνουν την ταχύτητα και τη γνωστή τριάδα hit points, damage, armor. Από τους καλύτερους troops είναι ο Dark Trooper (τον είχαμε δει και στα first person shooting της ίδιας σειράς), ο οποίος έχει τέτοια stats που τον καθιστούν καλύτερο ακόμα και από τα strike mechs! Από την άλλη, η αεροπορία της αυτοκρατορίας, δηλαδή τα TIE fighters και TIE bombers, είναι αδύναμη σε σχέση με την αεροπορική δύναμη των αντιπάλων, ίσως το μοναδικό ψεγάδι της συγκεκριμένης φυλής.

Συνεχίζοντας με τη φυλή των rebels, όλοι θα θυμάστε τα περίφημα X-Wings, τα οποία κατατρόπωναν σε κάθε ευκαιρία τα TIE fighters. Ναι, πολύ σωστά μαντέψατε, η δύναμη των rebels βασίζεται στην αεροπορία τους. Διαθέτοντας 3 είδη διαφορετικών αεροπλάνων, τα transport, fighter και bomber, οι rebels είναι κυρίαρχοι των αιθέρων. Το transport είναι μόνο ένα και δεν μπορεί να αναβαθμιστεί. Αντίθετα, τα υπόλοιπα δέχονται όλες τις γνωστές αναβαθμίσεις, όπως ενίσχυση της shield. Από την άλλη, διαθέτοντας regular, mounted, grenade και antiair troops, οι rebels έχουν σαφώς μεγάλο πλεονέκτημα και στις επίγειες δυνάμεις, σε σχέση πάντα με τους troops της αυτοκρατορίας. Περισσότερα στο υπερπλήρες review που θα έχουμε σύντομα στις σελίδες του "PC Master".

ETHERLORDS

Ναι, ναι, ναι! Επιτέλους, μία εταιρεία αποφάσισε να βγάλει ένα πρωτότυπο turned based strategy, χωρίς action στοιχεία όπως στα τελευταία RTS games. Με απλό gameplay και όμορφα γραφικά η Nival Interactive προσπαθεί να προσελκύσει κόσμο στα αδίκως υποτιμημένα TBS. Το Etherlords είναι ένας συνδυασμός των Heroes of Might and Magic και του Magic: The Gathering, περιέχοντας, βέβαια, πολλά νέα στοιχεία. Οι φατρίες του παιχνιδιού είναι 4, χωρισμένες σε 2 υποομάδες, τους chaos και τους law. Οι χαοτικές φυλές έχουν σκοπό να πάρουν υπό τον έλεγχό τους τον πύργο του White Lord, ενώ οι φλώρικ... ε, οι δυνάμεις του καλού θέλω να πω, πρέπει να τους


ETHERLORDS

σταματήσουν. Η ιστορία μπορεί να σας φαίνεται απλή, αλλά κατά τη διάρκεια του gaming όλο και θα περιπλέκεται η κατάσταση. Αντίθετα από τα υπόλοιπα παιχνίδια του είδους, στο Etherlords δεν θα έχετε υπό τον έλεγχό σας εκατοντάδες μονάδες που θα ξεχύνονται στη μάχη αλαλάζοντας κραυγές πολέμου εις το όνομα του Μέγα Αρχιστράτηγου Κράτσα, αλλά θα περιοριστείτε σε ολιγάριθμες μονάδες-ήρωες. Το βασικό concept του παιχνιδιού είναι να πάρετε υπό τον έλεγχό σας έναν σεβαστό αριθμό ηρώων, να εξαπλωθείτε στο χάρτη, να βρείτε resources και όταν βρίσκεστε αντιμέτωποι με αντίπαλους ήρωες, τότε θα μπαίνετε σε μία τακτική μάχη, που θυμίζει έντονα Final Fantasy και Magic: The Gathering, καθώς το παιχνίδι είναι κατά ένα μεγάλο ποσοστό και RPG. Το Etherlords θα βρίσκεται στα χέρια μας μέσα στον Νοέμβριο.



ETHERLORDS

PATCHES & BETA TESTING

Η Frog City δημιούργησε ένα patch για το πρόσφατο Trade Empires, το οποίο, εκτός από το γεγονός ότι διορθώνει πολλά ενοχλητικά bugs του παιχνιδιού, προσθέτει ένα ολόκληρο επεισόδιο! Οσοι έχετε, λοιπόν, το παιχνίδι, πηγαίνετε στην address: ftp://ftp.eidosinteractive.com/pub/patches/trade_empires/TradeEmpiresPatch1.exe . Το νέο επεισόδιο έχει τίτλο "German Industrialization" και μας μεταφέρει στο 1835. Τα τρένα είναι διαθέσιμα από την αρχή του επεισοδίου σε έναν αρκετά μεγάλο και διασκεδαστικό χάρτη.

Επίσης, όσοι έχετε το παιχνίδι Remote Assault και ενδιαφέρεστε να γίνετε beta testers για το add-on map editor, μη διστάσετε να στείλετε e-mail στο betarequest@shrapnelgames.com. Περισσότερα περί beta testing στο "Tip of the Month" αυτού του μήνα!

DELAY...

Λέτε η καθυστέρηση των τίτλων να είναι κολλητική ή επειδή η Blizzard το κάνει συνεχώς έγινε μόδα; Εκτός από τις γνωστές αλλεπάλληλες καθυστερήσεις του WarCraft 3, ανακοινώθηκε ότι το Warrior Kings της Microids, ένα 3D RTS, θα αργήσει ακόμα 2-3 μήνες, μεταφέροντας την ημερομηνία που θα βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων στις 4 Μαρτίου 2002 (τότε γράφω και proficiency, λέτε να είναι σημαδιακό;). Πολλές καθυστερήσεις είχαμε, επίσης, εξαιτίας της τρομοκρατικής επίθεσης στους δίδυμους πύργους πριν από ενάμιση μήνα. Τρανό παράδειγμα το expansion pack του Red Alert 2: Yuriis Revenge, το οποίο καθυστέρησε περίπου 3 εβδομάδες για να αλλάξει το art του εξωφύλλου, το οποίο έδειχνε πίσω από τον Yuri την Αμερική να φλέγεται. Βέβαια, παρά το delay, το "PC Master" έψαξε και βρήκε [ας μην πούμε για την απαγωγή της Kari Wuhrer (κατά game Tanya) και του Udo Kier (ο αγαπητός Yuri) για να μας δώσουν το παιχνίδι], το Yuriis Revenge και σας το παρουσιάζει σε ένα αναλυτικό 6σέλιδο review.

MATRIX GAMES

Συνεχίζουμε με τα turned based strategies και με μία από τις εταιρείες που έχει δώσει... ρέστα στον τομέα αυτό. Η Matrix έκανε πρόσφατα δύο πολύ σημαντικές συμφωνίες. Η πρώτη ήταν με τη Strategic Studies Group (SSG), με σκοπό τη δημιουργία πολεμικών TBS παιχνιδιών. Δύο από αυτά, που πρόκειται να είναι διαθέσιμα στην αγορά μέσα στο χειμώνα, είναι τα Uncommon Valor, το τελευταίο παιχνίδι του γνωστού designer Gary Grisby, το οποίο σας επιστρέφει στο 1942, στη μάχη των Αμερικανών εναντίον των "κακών" Γιαπωνέζων (βλ. Perl Harbor), και το Starships Unlimited 2, το οποίο -όπως φανερώνει και το όνομά του- ασχολείται με τη διαστημική εξάπλωση και αποίκιση.

Η δεύτερη μεγάλη συμφωνία της Matrix Games είναι αυτή με τη SPME Technologies για τη δημιουργία ενός και μόνο τίτλου, του Napoleonic Wars. Ο παίκτης θα έχει τη δυνατότητα να πάρει υπό τον έλεγχό του όλους τους μεγάλους ηγέτες του 19ου αιώνα, από τον Σουλτάνο της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας μέχρι και τις δυνάμεις των Admiral Nelson και Marshall Davout. Το Napoleonic Wars θα έχει single-player campaning, καθώς επίσης e-mail και internetplay multiplayer μέχρι με 7 παίκτες ταυτόχρονα. Οι μονάδες του παιχνιδιού θα εντάσσονται σε πολλές κατηγορίες όπως landwehr, regulars, guards, light cavalry, heavy cavalry και artillery.

PC

TIP OF THE MONTH: BETA TESTING

Εχετε βαρεθεί τη ζωή σας; Εχετε τριγυρίσει όλο το Internet και δεν έχετε βρει ένα ενδιαφέρον παιχνίδι;
Παρακάτω βλέπετε μία λίστα με strategy games τα οποία βρίσκονται στην beta testing περίοδο και, φυσικά, είναι δωρεάν για downloading'n'gaming. Τα περισσότερα από αυτά παίζονται μόνο on-line.

- **War Ensemble:** http://go.to/WarEnsemble
- **Luna:** http://www.lunagame.com/downloads/beta.asp
- **Seordcast:** http://www.seordcast.com/
- **Raider Operations:** http://members.tripod.com/hsr_historical games/index.html
- **Call of the warlords:** http://www.cotwarlords.com/
- **Star Knights:** http://starknights.com/
- **Astronest:** http://www.astronest.com/
- **Kaytur:** http://www.kaytur.net/
- **Shattered Galaxy:** http://www.sgalaxy.com/

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

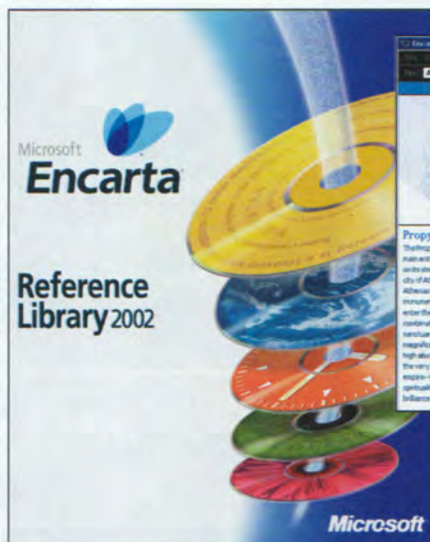
ENCARTA 2002

Ενας γενναίος νέος κόσμος

"Προτρέχουμε κ Κλάδη", άκουσα τη συνείδησή μου να μου λέει. "Προτρέχουμε και δεν φτάνουμε". "Το ζήτημα είναι να παρακολουθούμε τις εξελίξεις και όπου μπορούμε να τις προλαβαίνουμε, να τις ξεπερνάμε", της απάντησα. Βεβαίως, δεν μπορώ να ασχολούμαι με τη συνείδησή μου συνέχεια - έχουμε και δουλειές να κάνουμε! Επειδή αυτόν το μήνα η στήλη είναι αρκετά πλούσια σε hardware (μία κάρτα γραφικών, ένα ποντίκι, μία γάτα και ένα game pad), ως πρώτο θέμα θα παρουσιάσω μία εντυπωσιακή multimedia πρόταση από τη Microsoft, τη σειρά Encarta 2002. Είχα δει για πρώτη φορά την Encarta το 1996, όταν υπηρετούσα τη μαμά πατρίδα. Ξέρετε, όταν υπάρχει PC στο γραφείο, ακόμα και η θητεία περνάει πιο ευχάριστα.

Η Microsoft έχει να παραθέσει τρεις εκδόσεις της νέας εγκυκλοπαιδικής σουίτας της. Η βασική ή Encyclopedia Standard, αν προτιμάτε, είναι η "μικρότερη και φθηνότερη" από τις τρεις. Αποτελείται από ένα CD και περιλαμβάνει βασικές εγκυκλοπαιδικές γνώσεις τελευταίας "φουρνιάς". Συγκεκριμένα, περιλαμβάνει δεκατρία εκατομμύρια λέξεις και επεξηγήσεις, περισσότερες από 8.250 φωτογραφίες και εικόνες, περισσότερα από 100 βίντεο και animations, 2.000 μουσικά θέματα και ήχους, 500 charts και, φυσικά, δυνατότητες αναβάθμισης και ενημέρωσης μέσω Δικτύου και σημαντικά Web links. Η standard πρόταση απευθύνεται σε οικογένειες και νέους και παρέχει μια πλήρη γενική εγκυκλοπαιδική επιμόρφωση και πληροφόρηση.

Η Encyclopedia Deluxe 2002 αποτελεί τη μέση πρόταση και βρίσκεται σε τρία γεμάτα μέχρι το τελευταίο byte CDs. Τα δεδομένα της είναι πολλαπλάσια των αντίστοιχων της standard, με 21 εκατομμύρια λέξεις και επεξηγήσεις, περισσότερες από 18.400 φωτογραφίες και εικόνες, περισσότερα από 200 βίντεο και animations, 2.650 μουσικά θέματα και ήχους, 1.000 charts και δυνατότητες αναβάθμισης και ενημέρωσης μέσω Δικτύου και σημαντικά Web links. Επιπρόσθετα, περιλαμβάνει παιχνίδι γνώσεων, αρχεία των "Times", μηχανή έρευνας, εικονικά δισδιάστατα και τρισδιάστατα ταξίδια, εκπαιδευτικές πηγές, και λεξικό (της αγγλικής). Είναι η απόλυτη interactive εγκυκλοπαίδεια για φοιτητές και όσους θέλουν "κάτι παραπάνω", με ένα τεράστιο εύρος πληροφοριών που καλύπτει σχεδόν όλο το χάρτη της παγκόσμιας πληροφορίας.





Εντυπωσιακές εικονικές περιηγήσεις και, βέβαια, και στην αρχαία Ελλάδα!

Η έκδοση Reference Library 2002 είναι η πιο φορτωμένη από τις τρεις, καθώς έχει όλα τα χαρακτηριστικά της Deluxe (με 26 εκατομμύρια λέξεις και επεξηγήσεις, 23.000 φωτογραφίες και εικόνες, περισσότερα από 225 βίντεο και animations, 3.000 μουσικά θέματα και ήχους, 1.100 charts), συν ότι περιλαμβάνει Encarta Thesaurus, εικονικό παγκόσμιο άτλαντα, πληροφορίες παγκόσμιας στατιστικής, εικονικές πτήσεις και βίντεο πλήρους οθόνης. Αυτά καταφέρνει να τα υλοποιήσει, καταλαμβάνοντας ένα ολόκληρο DVD (4 CDs πληροφοριών και ο υπόλοιπος χώρος καταλαμβάνεται από εικονικά ταξίδια και βίντεο). Δεν μπορώ να φανταστώ ότι υπάρχει κάποια έλλειψη στην έκδοση αυτή και σίγουρα πρέπει να αποτελέσει reference για κάθε επαγγελματία και ερευνητή.

Είναι η απόλυτη interactive εγκυκλοπαίδεια για φοιτητές και όσους θέλουν "κάτι παραπάνω", με ένα τεράστιο εύρος πληροφοριών που καλύπτει σχεδόν όλο το χάρτη της παγκόσμιας πληροφορίας.

Τα δεδομένα και στις τρεις εκδόσεις είναι σύγχρονα, με πληροφορίες τελευταίας γενιάς. Εντυπωσιακές είναι οι παρουσιάσεις, οι οποίες συνοδεύονται από τρισδιάστατες απεικονίσεις και μοντέλα. Για παράδειγμα, οι αναφορές στην αρχαία Αθήνα πλαισιώνονται από αναπαραστάσεις της Ακρόπολης, με τρισδιάστατο μοντέλο του Παρθενώνα και των άλλων ναών, δίνοντας μας την εντύπωση ότι κάνουμε ένα εικονικό ταξίδι στο παρελθόν! Οι πληροφορίες είναι ταξινομημένες κατά περιοχή, αλλά συνδέονται και θεματικά μεταξύ τους. Αν, για παράδειγμα, με ενδιαφέρει η Κίνα, από μία σελίδα-βάση μπορώ να ξεναγηθώ σε όλες τις πληροφορίες που αφορούν σε αυτήν (ιστορία, πολιτισμός, πολιτική κ.λπ.) και να φτάσω μέχρι το γεωλογικό χάρτη της, ο οποίος αλυσιδωτά μπορεί να με οδηγήσει να εξετάσω την παγκόσμια μορφολογία του εδάφους (έχοντας αρχίσει με το υπέδαφος της κεντρικής Ασίας) και να διαβάσω πληροφορίες για τον πυρήνα της γης, τους σεισμούς, την παρέκκλιση των ηπείρων κ.λπ.

Η σειρά Encarta 2002 είναι από τις πληρέστερες του είδους. Οι τρεις εκδόσεις έχουν σχεδιαστεί με τέτοιον τρόπο ώστε να παρέχουν το ανάλογο εύρος πληροφοριών που θα ήθελε ο καθένας - ακόμα και αν το έβλεπε κανείς ηλικιακά. Εγώ θα κρατήσω τη Reference Library 2002 στο γραφείο μου. Εσείς, μπορείτε να επιλέξετε την έκδοση που σας ικανοποιεί - και θα ήταν κρίμα να μπείτε στη νέα χρονιά χωρίς ένα τέτοιον θησαυρό πληροφοριών.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x/Me/2000/XP, Pentium 200, CD-ROM (DVD για τη Reference έκδοση), 32MB RAM, VGA 800x600, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6151200

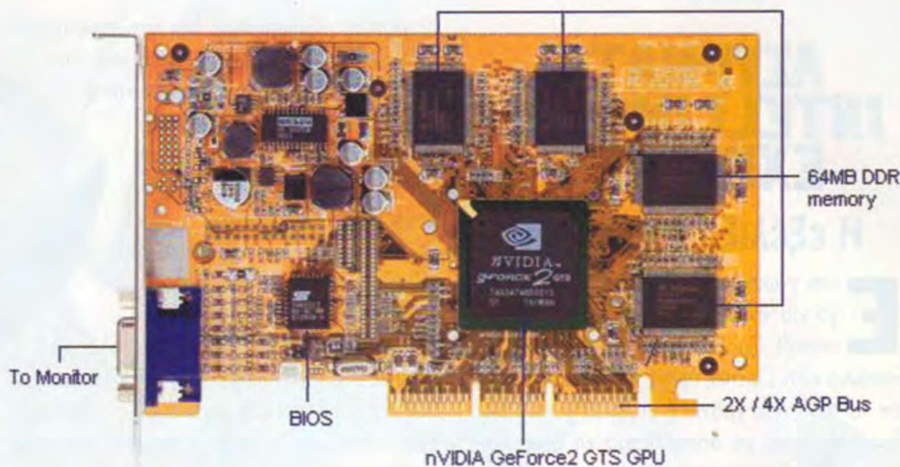
PIXEL VIEW W-PLAYER PRO

Μία κάρτα φτιαγμένη για gamers!

Αχ, αυτός ο μαγικός κόσμος των games... Κακά τα ψέματα, αυτά απλώνουν τα νήματα που κουνάνε το "κουκλοθέατρο" που λέγεται βιομηχανία υπολογιστών. Οπως και να το κάνουμε, όσο και να το αρνηθούμε, ο λόγος που βγαίνουν συνεχώς νέες παραγωγές hardware στους σημερινούς υπολογιστές - κάρτες ήχου, ποντίκια, επεξεργαστές και κυρίως κάρτες γραφικών - είναι τα παιχνίδια. Γιατί ποια εταιρεία πλέον δεν προορίζει τις κάρτες της κατά κανόνα για παιχνίδια και όχι για εφαρμογές γραφείου; Ακόμα και η "πιστή στον επαγγελματία" Matrox έκανε γενναίες προσπάθειες να κερδίσει μέρος της αγοράς των παικτών παιχνιδιών, χωρίς τελικά να τα καταφέρει.

Ακόμα και τα περιοδικά που θεωρούνται "σοβαρά" στο χώρο της πληροφορικής - όσα ασχολούνται, δηλαδή, με επαγγελματικές εφαρμογές και αυστηρό hardware - μερικές φορές βάζουν ελάχιστες σελίδες με παιχνίδια και τις παρουσιάζουν ως "ευχάριστο διάλειμμα". Η προσωπική γνώμη μου είναι πως το μόνο που καταφέρνουν είναι να προκαλούν σύγχυση, καθώς μπορεί μεν να κάνουν εκτενή ρεπορτάζ, αλλά δεν έχουν αυτό που εμείς οι παιχνιδάδες θα λέγαμε "χειροπιαστές αποδείξεις". Τι εννοώ; Σας ρωτάω, εσείς, για να αγοράσετε μια κάρτα γραφικών, ποιον θα εμπιστευόσαστε; Οσους ασχολούνται μόνο με benchmarks ή εμάς που έχουμε φάει τα games με το κουτάλι και ξέρουμε ποιες κάρτες είναι ικανοποιητικές. Εμείς χρησιμοποιούμε τα προϊόντα που πράγματι καλύπτουν τις ανάγκες ενός gamer! Και γι' αυτό πιστεύω ότι μπορούμε να μιλάμε γι' αυτά πολύ καλύτερα και πιο αντικειμενικά από όλους. Τα λόγια αυτά είναι γραμμένα από gamers και απευθύνονται σε gamers. Γιατί αυτοί μπορεί να κάνουν crash test σε αυτοκίνητα, αλλά εμείς τα οδηγούμε, χρόνια τώρα...





Η πλακέτα της X-Player Pro με τα hardware χαρακτηριστικά της.

Εκανα αυτόν τον πρόλογο, όχι για να "κατηγορήσω" συναδελφικά περιοδικά, αλλά για να ξεκαθαρίσω λίγο τη...θολούρα που έχει δημιουργηθεί γύρω από το φλέγον ζήτημα των καρτών επιτάχυνσης. Πρώτο "καυτό" hardware γι' αυτόν το μήνα είναι η κάρτα γραφικών της - μάλλον όχι διάσημης - ProLink, που ολοκληρώνεται γύρω από το πολύ καλό chip, GeForce 2 Pro. Πολλοί θα θυμάστε ότι στο προηγούμενο τεύχος είχαμε παρουσιάσει 4 κάρτες γραφικών με το GeForce 3, αλλά νομίζω πως αυτή ήταν περισσότερο παρουσίαση glamour και όχι παρουσίαση που είχε σκοπό να "πείσει" κάποιους να τις αγοράσουν, αφού η πιο φθηνή από αυτές κοστίζει με το ΦΠΑ 150 χιλιάδες!

Με το GeForce 2 Pro και τα 64MB μνήμη DDR (ωφέλιμης ταχύτητας 400MHz), αποδίδει ένα εκπληκτικό memory bandwidth της τάξης των 6,4GB το δευτερόλεπτο.

Δεν νομίζω ότι κάποιος θα έδινε τόσα λεφτά για να παίζει παιχνίδια, τα οποία στο δεν κερδίζουν από άποψη απόδοσης κάτι ιδιαίτερο αν τρέχουν στα 60 ή στα 160 καρέ το δευτερόλεπτο, από τη στιγμή που το ανθρώπινο μάτι μπορεί να πιάσει μέχρι 24! Αρα, μια φθηνότερη αλλά καλή κάρτα, με επαρκέστατη (το τονίζω) απόδοση, συνίσταται πολύ περισσότερο από τις πανάκριβες νέες κάρτες. Η Pixel View X-Player PRO που πήραμε στα χέρια μας από τη Γραμμή Υπολογιστές προσφέρει όλα όσα θα ήθελε ένας φυσιολογικός παίκτης και πολλά παραπάνω. Με το GeForce 2 Pro και τα 64MB μνήμη DDR (ωφέλιμης ταχύτητας 400MHz), αποδίδει ένα εκπληκτικό memory bandwidth της τάξης των 6,4GB το δευτερόλεπτο. Η μέγιστη ανάλυση της κάρτας ανέρχεται στα 2.048x1.536 pixels με 32 bit χρωματισμούς και ρυθμό ανανέωσης στα 75Hz. Φυσικά, διαθέτει επιτάχυνση DVD και TV-Out. Το πιο δελεαστικό στοιχείο της είναι η ιδιαίτερα χαμηλή τιμή της. Κοστίζει μόλις 63.000 δραχμές με το ΦΠΑ (μια τιμή που μπορεί να έχει πέσει περισσότερο τη στιγμή που διαβάζετε το παρόν άρθρο)! Οι επιδόσεις της είναι υπεραρκετές ακόμα και για τα πιο απαιτητικά games. Στο Max Payne (το οποίο είναι το πιο "βαρύ" παιχνίδι που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή) η κάρτα αποδίδει 54 καρέ το δευτερόλεπτο έναντι 75 καρέ της GeForce 3, ενώ στοιχίζει λιγότερο από το μισό που στοιχίζει η δεύτερη.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Prolink
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x/Me/2000/XP, Pentium 300, CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Γραμμή Υπολογιστές, Στουρνάρη 9, 106 83 Αθήνα, τηλ.: 3840243
ΤΙΜΗ: 63.000 δρχ.

ΑΣΥΡΜΑΤΟ INTELLIMOUSE EXPLORER

Η εξέλιξη των ειδών

Είναι γνωστό ότι όλοι έχουμε κάποιο λόγο για να καταφερθούμε κατά της Microsoft. Προβλήματα στα Windows, μονοπώλιο κ.λπ. Πρέπει, όμως, να παραδεχθούμε ότι τα τελευταία χρόνια η εταιρεία κάνει πολύ καλή δουλειά, με αποτέλεσμα να δίνει λειτουργικά APIs και προγράμματα και τα λειτουργικά της να γίνονται τουλάχιστον σταθερότερα (και όλο και πιο απαιτητικά).

Η Microsoft, βέβαια, έχει διευρύνει τις δραστηριότητές της πέρα από την παραγωγή λειτουργικών και προγραμμάτων. Ηδη, διαθέτει τη δική της γραμμή παραγωγής παιχνιδιών (με αρκετές μάλιστα, επιτυχίες), περιφερειακών και του πολυαναμενόμενου X-Box.

Στην περίπτωσή μας, το νέο "λαχταριστό" προϊόν της είναι το νεότερο ασύρματο ποντίκι με τεχνολογία IntelliEye, το οποίο χρησιμοποιεί την καθιερωμένη πλέον μικροσκοπική κάμερα αντί για την μπίλια για τη σάρωση της επιφάνειας και τη μετάδοση των πληροφοριών στο λειτουργικό σύστημα.

Με την ύπαρξη του οπτικού αναγνώστη, η ωφέλιμη επιφάνεια εργασίας μεγαλώνει πολύ, καθώς η κίνηση του ποντικιού δεν χρειάζεται να περιοριστεί στην επιφάνεια του mousepad. Αυτό συμβαίνει γιατί ο οπτικός αναγνώστης μπορεί να ανακλάσει πάνω σε οποιαδήποτε επιφάνεια, στο ξύλο του γραφείου, ακόμα και στο πάτωμα (!!!), ή στο ...πόδι του χρήστη! Ετσι, λοιπόν, και έχοντας μετατρέψει ολόκληρη την επιφάνεια του γραφείου σε pad, η Microsoft σκέφτηκε ότι είναι καιρός να εξαφανίσει από το σκηνικό ακόμα έναν περιορισμό: το καλώδιο!

Μετά την μπίλια, το επόμενο πιο εκνευριστικό σε ένα ποντίκι ήταν η ...ουρά του, η οποία, σε αρκετές περιπτώσεις, δεν ήταν αρκετά μακριά για να επιτρέπει την κίνηση, ενώ άλλες φορές μπορούσε να είναι τόσο μακριά που μπλεκόταν όπου έβρισκε (έχετε δει ποντίκι να τυλίγεται σε ανεμιστήρα χωρίς προστατευτικό;). Αφήστε που ανάλογα με το σπάσιμο του καρπού του χρήστη, το καλώδιο ήταν πολύ εύκολο να φθαρεί.





Μετά το Palmolive, η Microsoft αναλαμβάνει τη φροντίδα των χεριών σας.

Με την ασύρματη τεχνολογία, όλα τα προαναφερόμενα διαγράφονται! Η συσκευασία περιλαμβάνει δύο χαριτωμένες "ποντικοειδείς" συσκευές: Η μία είναι ακριβώς όπως ένα ποντίκι με καλώδιο, αλλά δεν είναι ποντίκι! Είναι η μικρή συσκευή με τον παραλήπτη που "πιάνει" τις κινήσεις του ποντικιού από έναν μικρό αισθητήρα στην άκρη της και τις μεταφέρει μέσω καλωδίου στο υπολογιστικό σύστημα. Το βασικό ποντίκι είναι μια παραλλαγή του Intellimouse Explorer, με λίγο μεγαλύτερο μέγεθος. Αυτό συμβαίνει διότι το ασύρματο Intellimouse Explorer διαθέτει χώρο για τις δύο μπαταρίες των 1,5 Volt, που του δίνουν την απαραίτητη ισχύ για να λειτουργήσει, καθώς δεν παίρνει ρεύμα από τον υπολογιστή. Φυσικά, καταναλώνει πολύ αργά τις μπαταρίες του, αφού η λειτουργία είναι ανάλογη αυτής ενός τηλεκοντρόλ που στέλνει σήματα στην τηλεόραση για να αλλάξει κανάλι.

Το ποντίκι δεν διαθέτει πλήκτρα και στη δεξιά πλάγια πλευρά, αφού θα χανόταν η ξεκούραστη εργονομία του.

Ακόμα, υπάρχει μία σαφής διαφορά στον εργονομικό σχεδιασμό του. Το καμπυλωτό σχήμα του δεν είναι συμμετρικό αλλά κλείνει προς τα δεξιά, ώστε στην αφή ο δείκτης να είναι ψηλότερα και όχι στην ίδια ευθεία με τα άλλα δάκτυλα, όπως συνέβαινε με άλλα ποντίκια της σειράς. Η όλη κίνηση της αφής δίνει στον καρπό μια ελαφρώς πλάγια κλίση, η οποία είναι πιο ξεκούραστη, ακολουθώντας σχηματικά την κίνηση που παίρνει το χέρι μας όταν απλώς το ακουμπάμε σε μια επιφάνεια για να το ξεκουράσουμε (με μια ελαφρά κλίση προς τα έξω, με την παλάμη να στηρίζεται στο δεξιό πλάγιο άκρο της -αναφέρομαι σε δεξί χέρι- και στα δύο μικρότερα δάκτυλα), με το μικρό δάκτυλο να γλιστρά ελαφρά από την επιφάνεια του ποντικιού και να ακουμπά το γραφείο χωρίς να κρέμεται.

Ο αντίχειρας παίζει και αυτός σημαντικό ρόλο στο χειρισμό και, άρα, και στο σχεδιασμό της αφής του ποντικιού. Υπάρχει μια ελαφριά "ουλή" στο αριστερό μέρος του σκάφους του ποντικιού, σχηματίζοντας μια γούβα στην οποία ξεκουράζεται ο αντίχειρας χωρίς να κρέμεται, αφού μένει ανεπαίσθητα στη θέση του, ακόμα και αν αφεθεί τελείως ελεύθερος. Από πάνω του ακριβώς βρίσκονται δύο έξτρα πλήκτρα, τα οποία μπορείτε να προγραμματίσετε και να χρησιμοποιείτε με τον αντίχειρα. Το ποντίκι δεν διαθέτει πλήκτρα και στη δεξιά πλάγια πλευρά, αφού θα χανόταν η ξεκούραστη εργονομία του.

Η ανταπόκρισή του είναι το ίδιο άμεση με οποιαδήποτε άλλα καλωδιακά ποντίκια, χωρίς η κίνησή του να περιορίζεται ιδιαίτερα ως προς την κατεύθυνση της αποστολής σήματος προς των παραλήπτη. Το ποντίκι είναι άρτιο για πολύωρη απασχόληση, τόσο στις εφαρμογές γραφείου (εμένα με συντρόφευε επί 4 συνεχόμενα οκτάωρα συγγραφής κειμένων, επεξεργασίας φωτογραφιών και περιήγησης στο δίκτυο) όσο και στα παιχνίδια όπως του Starcraft και του Quake III.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x/Me/2000/XP, Pentium 200, USB
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6151200





ΚΑΛΥΤΕΡΟ
MULTIPLAYER ON-LINE GAME
ΣΤΗΝ ECTS 2001!

SIDEWINDER GAME PAD USB

Πραγματικό plug and play!

Σήμερα το πρωί μπήκα στο γραφείο μου με... ανάμικτα συναισθήματα. Βέβαια, η δουλειά μου είναι διασκεδαστική (μη διαβάζετε που οι συντάκτες φοβούνται τον κύριο Κράτσα -σύντομα θα καταλάβουν ότι εγώ είμαι χειρότερος!), αλλά σήμερα έπρεπε να συμπληρώσω τη στήλη του "PC Flash" με ένα προϊόν που με άφηνε παντελώς αδιάφορο (για λόγους δημοσιογραφικής δεοντολογίας, δεν μπορώ να αναφέρω ποιο είναι αυτό). Ετσι, λοιπόν, δεν ήμουν στην καλύτερη δυνατή διάθεση. Αφήστε που περίμενα πως κάποια κείμενα εξωτερικών συντακτών θα βρίσκονταν ήδη στο e-mail μου για να τα διορθώσω, τα οποία φυσικά δεν ήταν!

Υπάρχουν, όμως, μερικά πράγματα που φτιάχνουν τη διάθεση ενός ανθρώπου. Αλλοι αρέσκονται να παίζουν με τις τάπες, περιμένοντας το ουίσκι τους να ωριμάσει, άλλοι κάνουν μια στάση για να μπουν σε έναν κόσμο μαγικό... Εκεί που καθόμουν και περίμενα τα νεύρα μου να τεντωθούν αρκετά ώστε ο Κουράφαλος να παίξει με αυτά κιθάρα, μπαίνει μέσα η τρισχαριτωμένη γραμματέας μας, χαμογελαστή και αφήνει μια πακετούμπα (ανοίξτε και ένα λεξικό επιτέλους!) πάνω στο γραφείο μου. Αν και μόνο η παρουσία της είναι αρκετή για να φέρει χαρά στο γραφείο, η ευτυχία μου μεγάλωσε όταν στο πακέτο ανακάλυψα πολλά ενδιαφέροντα που θα με έβγαζαν από τον κόπο να παρουσιάσω ό,τι δεν επιθυμούσα...

Πρώτο θύμα... το SideWinder Game Pad USB. Πρόκειται για τη νεότερη υλοποίηση του γνωστού game pad της Microsoft, το οποίο δεν φέρει καμία φαινομενική αλλαγή στο σκάφος του από τον προκάτοχό του. Η μεγάλη διαφορά του και, κατά τη γνώμη μου, η μεγαλύτερη σύγχρονη βελτίωση στα περιφερειακά είναι η υλοποίησή του βάσει του προτύπου USB.





Τα game controllers έχουν αρχίσει να βρίσκουν το δρόμο τους μέσω του διαύλου USB.

Ούτε CDs λοιπόν στη συσκευασία, ούτε οδηγίες εγκατάστασης, ούτε control panels, ούτε configuration utilities, αλλά επιτέλους πραγματικό plug and play!

Ποια είναι τα μεγάλα πλεονεκτήματα; Καταρχήν, η συσκευή μπορεί να συνδεθεί άφοβα, ακόμα και όταν ο υπολογιστής είναι σε λειτουργία. Δεύτερο, με τη χρήση USB, η συσκευή ούτε ρεύμα τραβάει από το midi/game port της κάρτας ήχου ούτε χρειάζεται οδηγούς για να λειτουργήσει! Ούτε CDs, λοιπόν, στη συσκευασία, ούτε οδηγίες εγκατάστασης, ούτε control panels, ούτε configuration utilities, αλλά επιτέλους πραγματικό plug and play! Δυνάμει, το manual της συσκευής αποτελείται από μόλις δύο σελίδες, η μία εκ των οποίων αναγράφει τις πληροφορίες δήλωσης του προϊόντος (product registration). Σε 38 δευτερόλεπτα, η συσκευασία είχε ανοιχθεί, το game pad είχε συνδεθεί και εγώ έπαιζα (μετρημένα πράγματα).

Κατά τα άλλα, όπως ανέφερα αρχικά, η συσκευή δεν έχει καμιά διαφορά από τη σειριακή έκδοσή της. Το σκάφος έχει την κλασική, πλέον, μορφή "μπούμερανγκ" και θέλει τις δύο παλάμες να αγκαλιάζουν από κάτω προς τα πάνω τις λαβές, τους δείκτες να εφαρμόζουν στα δύο εμπρόσθια fire buttons και τους δύο αντίχειρες να χειρίζονται ελεύθερα το joypad και τα έξι βασικά fire buttons του σκάφους. Συνολικά, τα 8 πλήκτρα είναι υπεραρκετά για μια μεγάλη γκάμα παιχνιδιών, ενώ ο χειρισμός με το joypad ενδείκνυται για αθλητικά παιχνίδια ίσως και ράλι και arcade (όσοι παίζουν παιχνίδια σε arcade emulators θα το βρουν αξιοθαύμαστο), ενώ μειονεκτεί στους εξομοιωτές και στα actions στυλ Quake III (τα οποία άλλωστε δεν παίζονται με τίποτα πλέον του mouse και του πληκτρολογίου...).

Η κατασκευή είναι αρκετά γερή, "δεμένη" στο συμπαγές πλαστικό σκάφος. Ο σχεδιασμός του κορμού έχει γίνει έτσι ώστε να μην επιτρέπει την πίεση πάνω στα άκρα, προστατεύοντας τα από λύγισμα και κατ' επέκταση από σπάσιμο. Εγώ δοκίμασα να τα λυγίσω, βάζοντας σχετική δύναμη και κατέληξα στο ότι θέλει προσπάθεια για να το σπάσω - μόνο επίτηδες θα μπορούσα και σε καμιά περίπτωση αυτό δεν θα συνέβαινε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όσο βίαιη χρήση και αν ασκούσα πάνω του. Η συσκευή είναι απλή, χωρίς δύναμη ανάδρασης. Η χρήση του, όμως, προορίζεται για παιχνίδια που δεν τη χρειάζονται. Αποτελεί μια πολύ καλή, κυρίως φθηνή, all around λύση, για το ευρύ αγοραστικό κοινό.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 9x/Me/2000/XP, Pentium 200, USB
ΔΙΑΘΕΣΗ: Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 6151200
ΤΙΜΗ: 5.500 δρχ.

...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Κάρτες με GeForce 3

Με το παρόν άρθρο ανοίγουμε μία ενότητα που είναι αφιερωμένη στις κάρτες γραφικών, οι οποίες αποτελούν πλέον ένα από τα σημαντικότερα - αλλά και ακριβότερα - υποσυστήματα ενός σύγχρονου υπολογιστή. Θα ξεκινήσουμε με την παρουσίαση των καρτών που ολοκληρώνουν το GeForce 3 της nVIDIA, το οποίο θεωρείται, αυτή τη στιγμή, το ισχυρότερο chipset επιτάχυνσης 3D στην αγορά. Βέβαια, οι φίλοι της ATI διατηρούν τις αμφιβολίες τους. Το αν έχουν δίκιο ή όχι θα έχουμε την ευκαιρία να διαπιστώσουμε στο επόμενο τεύχος, στο οποίο θα παρουσιαστεί, μεταξύ άλλων, το Radeon 8500.

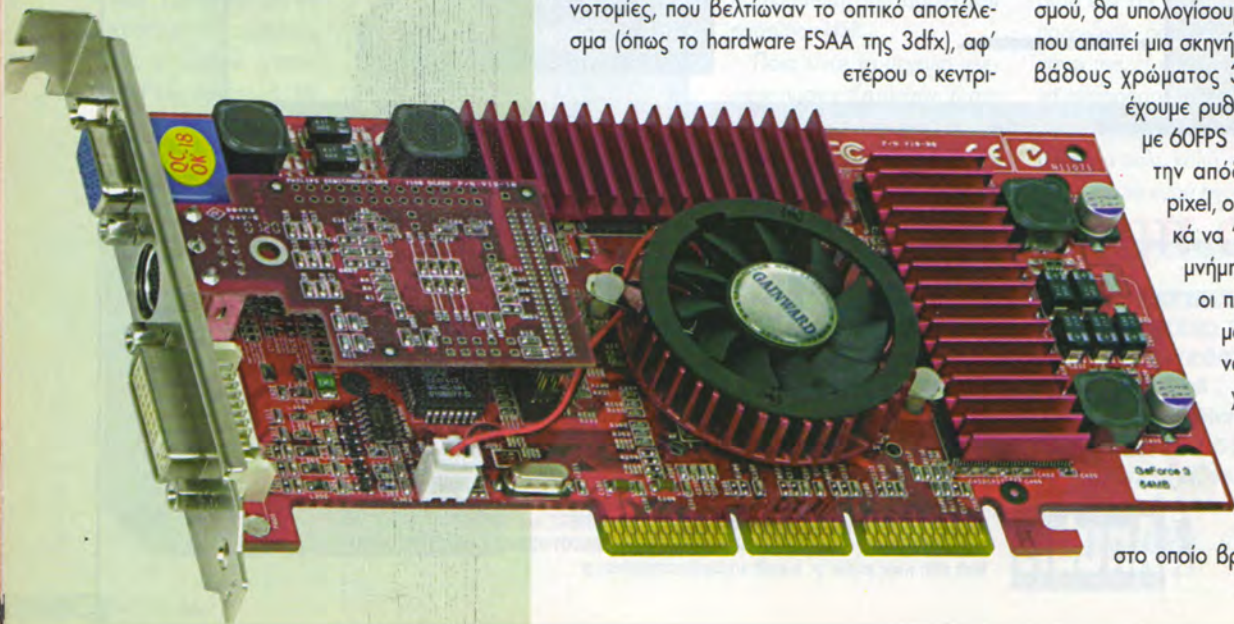
του Γιάννη Καλοσκάμπη
Cv97056@central.ntua.gr

Παρ' όλο που έχουν περάσει αρκετοί μήνες από την επίσημη κυκλοφορία του αναμενόμενου chipset της nVIDIA με την προβλέψιμη ονομασία GeForce 3, ο θόρυβος που προκλήθηκε από τα εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά που εισήγαγε δεν έχει κοπάσει ακόμα. Ο επιταχυντής κατασκευάζεται με την τεχνολογία των 0,15micron, ενώ τα 57 εκατομμύρια transistors που βρίσκονται στον πυρήνα του προκαλούν δέος, δεδομένου ότι ο προκάτοχός του, το GeForce 2, διέθετε μόλις 28 εκατομμύρια... Παράλληλα, οι δημιουργοί του υποστηρίζουν ότι το ολοκληρωμένο είναι κατασκευασμένο με μια νέα, επαναστατική αρχιτεκτονική, η οποία φιλοδοξεί να δώσει τέλος σε πολλά από τα προβλήματα που αντιμετώπιζαν μέχρι σήμερα τα chipsets της εταιρείας.

ΤΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΤΟΥ MEMORY BANDWIDTH

Η έλευση των 3D accelerators έδωσε το έναυσμα για τη μετατόπιση ενός μεγάλου όγκου διεργασιών, που αφορούν στην τρισδιάστατη απεικόνιση, από τον κυρίως επεξεργαστή του συστήματος (CPU) προς τον επεξεργαστή της κάρτας γραφικών (GPU, Graphics Processing Unit). Η πρακτική αυτή ανέβασε κατακόρυφα το τεχνικό επίπεδο των παιχνιδιών, γιατί αφ' ενός οι πυρήνες των επιταχυντών 3D άρχισαν να ενσωματώνουν τεχνολογικές καινοτομίες, που βελτίωναν το οπτικό αποτέλεσμα (όπως το hardware FSAA της 3dfx), αφ' ετέρου ο κεντρικός επεξεργαστής, απελευθερωμένος - σε έναν μεγάλο βαθμό - από το φορτίο της επεξεργασίας των γραφικών, είχε όλη την άνεση να ασχολείται με τις ρουτίνες που αφορούσαν, μεταξύ άλλων, στην τεχνητή νοημοσύνη των χαρακτήρων και στις σχέσεις αλληλεπίδρασης μεταξύ του χρήστη και της μηχανής του παιχνιδιού (interactivity). Στο σημείο αυτό θεωρούμε σκόπιμο να διευκρινίσουμε, για να μην παρεξηγηθούμε, ότι δεν υποστηρίζουμε ότι η τεχνική αρτιότητα είναι ικανή να οδηγήσει από μόνη της στη δημιουργία ενός επιτυχημένου τίτλου. Προφανώς, οι ιδέες αλλά και η σωστή υλοποίησή τους έχουν τον πρώτο λόγο. Δεν θα πρέπει να παραβλέπουμε, όμως, ότι το εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα συντελεί στην ενίσχυση της συνολικής εικόνας του παιχνιδιού.

Η αύξηση των δραστηριοτήτων στον επεξεργαστή των γραφικών οδήγησε, όπως αναμενόταν, στην αύξηση της απαιτούμενης ποσότητας μνήμης στην κάρτα γραφικών. Ωστόσο, έγινε γρήγορα αντιληπτό ότι για την απρόσκοπτη συνεργασία των δύο υποσυστημάτων (GPU και μνήμης) έπρεπε να εξασφαλισθεί ένας όσο το δυνατόν μεγαλύτερος ρυθμός μεταφοράς δεδομένων μεταξύ αυτών. Ο ρυθμός αυτός ονομάζεται memory bandwidth και συνιστά ένα από τα σημαντικότερα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι κατασκευαστές των επιταχυντών 3D. Προκειμένου να δώσουμε μια "χειροπιαστή" εξήγηση του ανωτέρω ισχυρισμού, θα υπολογίσουμε το ρυθμό μεταφοράς που απαιτεί μια σκηνή ανάλυσης 800x600 και βάθους χρώματος 32bit, προκειμένου να έχουμε ρυθμό εναλλαγής καρέ ίσο με 60FPS (Frames Per Second). Για την απόδοση (rendering) ενός pixel, ο GPU θα πρέπει διαδοχικά να "διαβάσει" το μέρος της μνήμης όπου αποθηκεύονται οι πληροφορίες για τα χρώματα (color buffer), ώστε να βρει το ήδη υπάρχον χρώμα του pixel και, μέσω του τομέα που δίνει πληροφορίες για τη θέση του pixel (Z - buffer), το βάθος στο οποίο βρίσκεται και, βέβαια, να



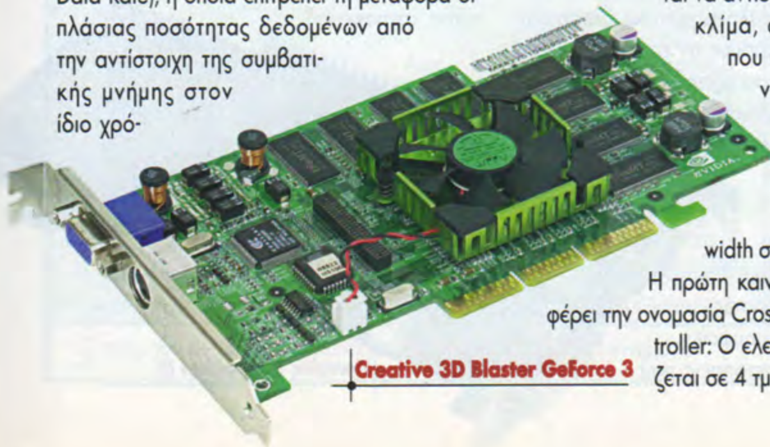
εντοπίσει το texture με το οποίο θα "ντύσει" το pixel. Φυσικά, πριν να ολοκληρωθεί το "πέρασμα", ο GPU οφείλει να ενημερώσει τις περιοχές color buffer και z-buffer για τις αλλαγές που έκανε. Δηλαδή, σε κάθε πέρασμα έχουμε 5 ενέργειες, καθεμία από τις οποίες απαιτεί, προκειμένου να περιγραφεί, 32bit (λόγω του επιλεγμένου βάθους χρώματος) ή 4 bytes. Συνολικά, λοιπόν, η διαδικασία καταλαμβάνει 20 bytes στη μνήμη. Για ανάλυση 800x600, οι πληροφορίες μας έχουν μέγεθος 800x600x20 = 9.600.000 bytes ή περίπου 9,6MB. Για το ζητούμενο ρυθμό εναλλαγής καρέ (60FPS) παίρνω 9,6x60 = 576MB/s ή 0,576GB/s. Τελειώσαμε; Οχι, γιατί δεν λάβαμε υπόψη ότι για κάθε καρέ, κάθε pixel υπολογίζεται περισσότερες από μία φορές. Γιατί συμβαίνει αυτό; Ας υποθέσουμε ότι το καρέ απεικονίζει έναν άνθρωπο μπροστά σε έναν τοίχο. Κάθε pixel θα σχεδιαστεί 2 φορές (μία για τον άνθρωπο και μία για τον τοίχο), αφού ο GPU δεν μπορεί να καταλάβει αν, για την οπτική γωνία από την οποία παρακολουθούμε τη δράση, η μία φιγούρα καλύπτει την άλλη. Στα σύγχρονα παιχνίδια, κάθε pixel σχεδιάζεται 2 με 3 φορές. Ετσι, για το παράδειγμά μας, θα εισαγάγουμε την τιμή 2,5. Αρα, ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων που απαιτείται είναι 0,576x2,5 = 1,44GB/s! Φυσικά, αύξηση της ανάλυσης θα οδηγήσει σε ακόμα μεγαλύτερα νούμερα. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι η αντίστοιχη τιμή για την ανάλυση 1.024x768 φτάνει τα 2,4GB/s, ενώ για την 1.600x1.200 εκτοξεύεται στα 5,8GB/s!

Μέχρι σήμερα, οι κατασκευαστές αντιμετώπισαν το πρόβλημα της ανεπάρκειας του memory bandwidth με τρεις τρόπους:

i. Διεύρυνση του διαύλου μεταφοράς δεδομένων. Τα σύγχρονα chipsets χρησιμοποιούν δίαυλο 128bit.

ii. Παράλληλη σύνδεση chipsets (σύνδεση SLI της 3dfx).

iii. Ενσωμάτωση μνήμης τύπου DDR (Double Data Rate), η οποία επιτρέπει τη μεταφορά διπλάσιας ποσότητας δεδομένων από την αντίστοιχη της συμβατικής μνήμης στον ίδιο χρόνο. Καταχρηστικά, θεωρούμε ότι η εν λόγω πρακτική έχει ως αποτέλεσμα τη "μετατροπή" του διαύλου 128bit σε 256bit.


Creative 3D Blaster GeForce 3

Ωστόσο, οι ανωτέρω μέθοδοι αποδείχθηκαν ανεπαρκείς σε αρκετές περιπτώσεις. Από τη μια, το μεγάλο εύρος διαύλου μεταφράζεται σε αύξηση του χρόνου αναζήτησης των δεδομένων από τον GPU, ενώ από την άλλη, αν κάποια σκηνή περιλαμβάνει πληροφορίες συνολικού μεγέθους μικρότερου του εύρους διαύλου, σημειώνεται σημαντική σπατάλη bandwidth. Για παράδειγμα, αν οι μεταφερόμενες πληροφορίες που εισάγονται/εξάγονται σε έναν κύκλο έχουν μέγεθος 128bit, το 50% του διαύλου (επί του συνολικού 256bit) παραμένει ανεκμετάλλευτο.

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ "LIGHTSPEED MEMORY"

Η nVIDIA ήταν η πρώτη εταιρεία η οποία, στην προσπάθειά της να διευρύνει το δίαυλο διαμεταγωγής δεδομένων μεταξύ GPU και μνήμης, χρησιμοποίησε στις κάρτες της μνήμη τύπου DDR SDRAM. Ωστόσο, πολλοί αποδοκίμασαν την κίνησή της, κατηγορώντας την ότι υιοθέτησε την προφανή (και ακριβή) λύση, αντί να προχωρήσει σε ουσιαστικές αλλαγές στην τεχνολογία των chipsets της. Το GeForce 3 έρχεται να αντιστρέψει το αρνητικό κλίμα, αφού οι τεχνικές που ενσωματώνει φαίνεται πως χτυπούν το πρόβλημα της ανεπάρκειας του memory bandwidth στη ρίζα του.


Asus V8200 GeForce 3 Deluxe

Η πρώτη καινοτομία της nVIDIA φέρει την ονομασία Crossbar Memory Controller: Ο ελεγκτής μνήμης χωρίζεται σε 4 τμήματα, καθένα από τα οποία είναι υπεύθυνο για τη ροή των δεδομένων σε ένα εύρος της τάξης των 64bit. Ετσι, μειώνεται σημαντικά ο χρόνος προσπέλασης της μνήμης, ενώ ο κίνδυνος "σπατάλης" ενός ολόκληρου κύκλου για χάρη μιας σκηνής που περιγράφεται με πληροφορίες μικρότερες σε μέγεθος από το εύρος διαύλου δείχνει να ελαχιστοποιείται. Προφανώς, τα τέσσερα τμήματα του ελεγκτή επικοινωνούν κάθε στιγμή τόσο μεταξύ τους όσο και με το GPU, ώστε να επιτυγχάνεται όσο το δυνατόν καλύτερη διαχείριση των δεδομένων.


Asus V8200 GeForce 3

Οπως είδαμε κατά τον υπολογισμό του memory bandwidth, ένα σημαντικό μέρος της μνήμης καταλαμβάνεται από τις πληροφορίες που ορίζουν το "βάθος" στο οποίο βρίσκεται κάποιο pixel (z-buffer). Οι τεχνικοί της nVIDIA, ωστόσο, συμπεριέλαβαν στα χαρακτηριστικά του GeForce 3 έναν αλγόριθμο μη απωλεστικής συμπίεσης του z-buffer, ο οποίος επιτρέπει τον περιορισμό της ποσότητας των δεδομένων που χρησιμοποιούνται για τον ορισμό του "βάθους" στο ένα τέταρτο της αρχικής. Μάλιστα, επειδή ο αλγόριθμος είναι μη απωλεστικός (δεν χάνει πληροφορίες κατά τη συμπίεση), η εν λόγω διαδικασία, η οποία ονομάζεται Lossless Z Compression, δεν επιφέρει αρνητικές επιπτώσεις στην ποιότητα απεικόνισης.

Κατά την ανάλυση του προβλήματος του memory bandwidth διαπιστώσαμε ακόμα ότι, επειδή ο GPU δεν είναι σε θέση να διαπιστώσει αν κάποιο pixel θα φαίνεται από την οπτική γωνία του παρατηρητή ή όχι, υπολογίζει και σχεδιάζει όλα τα pixels... Ακόμα μία καινοτομία, που ονομάζεται Z-Occlusion Culling, έρχεται να δώσει τη λύση, αφού δίνει τη δυνατότητα στον επεξεργαστή να προβλέπει ποια pixels θα είναι ορατά και ποια όχι, ώστε ο τελευταίος να μπορεί να σχεδιάζει μόνο τα απαραίτητα.

VERTEX SHADER

Για την αναπαράσταση ενός οποιουδήποτε αντικειμένου, ο υπολογιστής χρησιμοποιεί έναν πεπερασμένο αριθμό τριγώνων. Για να γνωρίζουμε τη θέση κάθε τριγώνου στο χώρο, είναι απαραίτητο να ξέρουμε τις συντεταγμένες των κορυφών του. Καθεμία από αυτές τις κορυφές (vertices - vertex στον ενικό) περιλαμβάνει πληροφορίες που αφορούν στην κατάσταση του αντικειμένου στη συγκεκριμένη θέση (χρώμα, είδος texture που χρησιμοποιείται...). Μέχρι τώρα, ο έλεγχος του GPU πάνω στις κορυφές περιοριζόταν στο γνωστό δίπτυχο T&L (Transform, δηλαδή αλλαγή των συντεταγμένων των κορυφών με βάση τη θέση του παρατηρητή, και Lighting, δηλαδή υπολογισμός των επιδράσεων του φωτός στην επιφάνεια του αντικειμένου). Φυσικά, οι εφαρμογές που έκαναν χρήση της εν λόγω τεχνικής δεν είχαν τη δυνατότητα να επέμβουν στα χαρακτηριστικά της. Με την τεχνολογία Vertex Shader, όμως, ο προγραμματιστής μπορεί να αλλάζει κατά βούληση τη θέση των συντεταγμένων των κορυφών κάθε τριγώνου (αλλά και κάθε πληροφορία που βρίσκεται αποθηκευμένη στις κορυφές), δημιουργώντας εκπληκτικά οπτικά εφέ! Με άλλα λόγια, η nVIDIA δίνει την ευκαιρία στους δημιουργούς να φτιάξουν πολύπλοκες ρουτίνες, οι οποίες θα εκτελούνται από τον GPU. Βέβαια, ο χρήστης δεν μπορεί, προς το παρόν, να απολαύσει το μοναδικό αυτό χαρακτηριστικό, αφού δεν υπάρχουν εφαρμογές που να το χρησιμοποιούν.



Suma Platinum GeForce 3 SE


Gainward PowerPackIII

PIXEL SHADER

Η μηχανή Pixel Shader, κατ' αντιστοιχία με τη Vertex Shader, δίνει τη δυνατότητα στον προγραμματιστή να επεμβαίνει κατά βούληση στον τρόπο απεικόνισης κάθε pixel (προσθέτοντας φωτισμούς, μετατρέποντας το texture...), με στόχο τη δημιουργία ρεαλιστικών οπτικών εφέ.

FSAA

Η εξομάλυνση των "σκαλοπατιών" (jaggies) που παρουσιάζονται στις διαχωριστικές γραμμές μεταξύ των σχημάτων ήταν ένα χαρακτηριστικό που παρουσίασε πρώτη η 3dfx, με τη σειρά Voodoo 5. Σύντομα η nVIDIA παρουσίασε τη δική της μέθοδο, η οποία, όμως, ενώ βελτίωνε αισθητά το οπτικό αποτέλεσμα, οδηγούσε στην "ταπείνωση" του frame rate. Για την αντιμετώπιση του προβλήματος, στο GeForce 3 ο μέχρι τώρα χρησιμοποιούμενος αλγόριθμος (Super Sampling) αντικαθίσταται με έναν νέο (Multi Sampling), ο οποίος εκτελείται εξ ολοκλήρου από τον GPU και δίνει τη δυνατότητα εξομάλυνσης χωρίς σημαντικές απώλειες στην ταχύτητα εκτέλεσης της εφαρμογής.

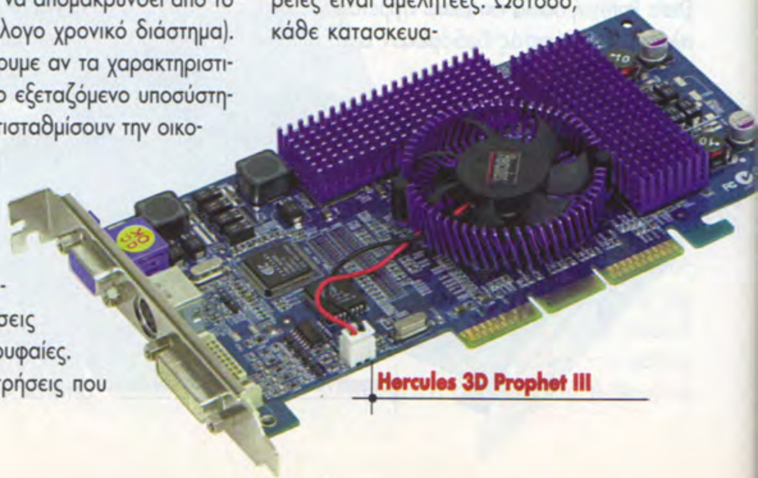
ΤΟ ΤΙΜΗΜΑ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Είναι προφανές ότι εδώ δεν θα ασχοληθούμε με τις συνέπειες του νέου τεχνολογικού επιτεύγματος της nVIDIA στην κοινωνική συμπεριφορά του καταναλωτή (οι οποίες, παρεμπιπτόντως, θα είναι σίγουρα αρνητικές, μια και με ένα τέτοιο "εργαλείο" στο σύστημά του ο χρήστης δεν αναμένεται να απομακρυνθεί από το σπίτι του για ένα εύλογο χρονικό διάστημα). Αντίθετα, θα εξετάσουμε αν τα χαρακτηριστικά που προσφέρει το εξεταζόμενο υποσύστημα είναι ικανά να αντισταθμίσουν την οικονομική επιβάρυνση που θα επιφέρει στον αγοραστή.

Καταρχήν, θα πρέπει να παραδεχτούμε ότι οι επιδόσεις του chipset είναι κορυφαίες. Συγκεκριμένα, οι μετρήσεις που έγιναν στο Timedemo 1 του Quake III: Arena έδειξαν ότι το GeForce 3 δίνει βαθμό απόδοσης 40% μεγαλύτερο από τον αντίστοιχο του αμέσως επόμενου chipset (GeForce 2 Ultra). Ωστόσο, δεν μπορούμε να παραβλέψουμε ότι και τα παλιότερα chipsets αποδίδουν από ικανοποιητικά έως σχεδόν εξαιρετικά, γεγονός που δείχνει ότι, από άποψη ισχύος, το GeForce 3 προηγείται της εποχής του και σίγουρα δεν αποτελεί μονόδρομο για τον σκληροπυρηνικό gamer. Ναι μεν ο επαναστατικός τρόπος αντιμετώπισης του προβλήματος της ανεπάρκειας του memory bandwidth ανοίγει το δρόμο προς την επίτευξη ασύλληπτων FPS, αλλά η χρησιμότητα της τεχνικής θα φανεί μόνο με την κυκλοφορία νέων, αδηφάγων εφαρμογών, στις απαιτήσεις των οποίων τα παλαιότερα chipsets θα αδυνατούν να αντεπεξέλθουν. Επιπλέον, ελάχιστοι τίτλοι της αγοράς αξιοποιούν αυτήν τη χρονική στιγμή τις εξαιρετικές δυνατότητες απεικόνισης που περιλαμβάνει το σύστημα "Vertex Shader". Από την άλλη πλευρά, παρατηρούμε ότι οι τιμές όλων των υλοποιήσεων του καινούριου ολοκληρωμένου της nVIDIA βρίσκονται σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα, περιορίζοντας σημαντικά το δείκτη απόδοσης/τιμής. Αξίζει να παρακολουθήσουμε τη διακύμανση των τιμών των καρτών με τα ολοκληρωμένα GeForce 2 Pro και GeForce 2 Ultra, που βρίσκονταν στην αιχμή της τεχνολογίας το μήνα Μάρτιο του τρέχοντος έτους (τεύχος 137). Η πτώση είναι εμφανής και δείχνει ότι ο υποψήφιος αγοραστής, αν σταθμίσει σωστά τις ανάγκες του, επιδείξει ψυχραιμία και δεν παρασυρθεί από τις παγίδες του marketing, είναι δυνατόν να προβεί σε μια ιδιαίτερα συμφέρουσα αγορά.

ΜΟΝΤΕΛΑ

Οπως έχουμε τονίσει επανειλημμένως, οι διαφορές στις επιδόσεις μεταξύ των υλοποιήσεων του ίδιου chipset από διαφορετικές εταιρείες είναι αμελητέες. Ωστόσο, κάθε κατασκευα-


Hercules 3D Prophet III

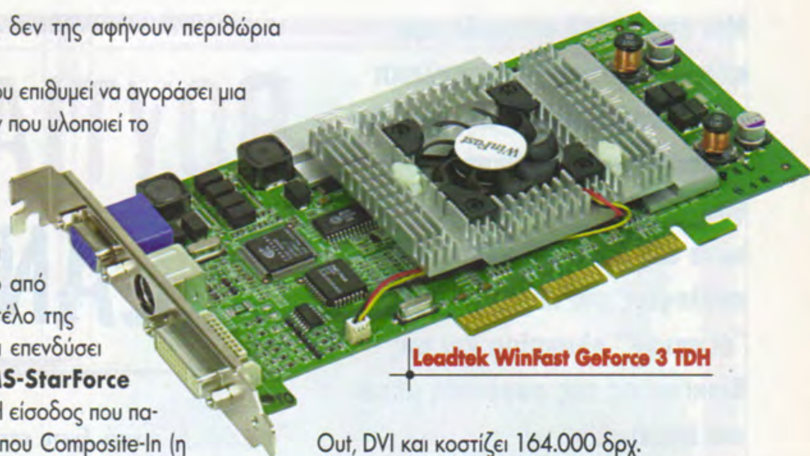
στής ενσωματώνει στην κάρτα του διαφορετικά χαρακτηριστικά, γεγονός που δημιουργεί τις ανισότητες που παρουσιάζονται στις τιμές πώλησης των προϊόντων. Ολες οι κάρτες γραφικών που θα παρουσιαστούν στη συνέχεια (και ολοκληρώνουν το GeForce 3) ενσωματώνουν 64MB μνήμης DDR SDRAM, η οποία είναι χρονισμένη στα 460MHz. Η συχνότητα του πυρήνα εντοπίζεται, σε κάθε περίπτωση, στα 200MHz.

Τα προϊόντα της **Asus** διακρίνονται για την υψηλή ποιότητα κατασκευής τους, αλλά και για τον ιδιαίτερα πλούσιο εξοπλισμό τους. Το μοντέλο **V8200 DELUXE** συνεχίζει την παράδοση της εταιρείας, αφού τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά, σε συνδυασμό με το συνοδευτικό software, υπόσχονται να ικανοποιήσουν κάθε απαιτητικό χρήστη. Συγκεκριμένα, η κάρτα διαθέτει εξόδους D-Sub, S-Video-Out, Composite-Out, VR-Out, ενώ περιλαμβάνει και είσοδο S-Video-In. Στη συσκευασία βρίσκουμε τα απαραίτητα καλώδια σύνδεσης, καθώς και τρία παιχνίδια. Το κόστος του προϊόντος ανέρχεται στις 195.000 δρχ. Η απλή V8200 τιμάται 18.000 δρχ. φθηνότερα, ωστόσο, η λιτή εμφάνισή της σε συνδυασμό με το ανεβασμένο, σχετικά, κόστος της δεν της αφήνουν περιθώρια διάκρισης.


MSI MS-StarForce 822

Ο χρήστης που επιθυμεί να αγοράσει μια κάρτα γραφικών που υλοποιεί το GeForce 3 και διαθέτει είσοδο Video-In, αλλά αναζητά κάτι φθηνότερο από το ακριβό μοντέλο της Asus, μπορεί να επενδύσει στο μοντέλο **MS-StarForce 822** της **MSI**. Η είσοδος που παρέχεται είναι τύπου Composite-In (η κάρτα διαθέτει επίσης εξόδους TV-Out και Composite-Out), ενώ η τιμή της εντοπίζεται στις 167.000 δρχ.

Η **Winfast GeForce 3 TDH** της **Leadtek** συνιστά μια εξαιρετική πρόταση, αφού είναι η φθηνότερη κάρτα της αγοράς που ολοκληρώνει το GeForce 3 (κοστίζει 150.000 δρχ.), ενώ προσφέρει εξόδους DVI και TV-Out, γεγονός που αναμένεται να ικανοποιήσει τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών. Αντίθετα, ο υποψήφιος αγοραστής θα πρέπει να αποφύγει, μάλλον, την υλοποίηση **3D Blaster GeForce 3** της **Creative**, μια και η έλλειψη ψυκτρών από τις μνήμες της πιθανόν να οδηγήσει σε υπερθέρμανση, η οποία, ως γνωστόν, μειώνει τη διάρκεια ζωής του υποσυστήματος. Η τιμή της εντοπίζεται στις 158.000 δρχ. και δεν αναμένεται να αποτελέσει δέλεαρ για τον καταναλωτή. Στην κατηγορία των "οικονομικών" μοντέλων που περιλαμβάνουν το GeForce 3 συγκαταλέγεται και η κάρτα **Platinum GeForce 3 SE** της κορεατικής **SUMA**, η οποία διαθέτει εξόδους TV-Out, DVI και κοστίζει 164.000 δρχ.


Leadtek WinFast GeForce 3 TDH

Η κάρτα **3D Prophet III** της **Hercules** είναι ακόμα μία αξιοπρόσεκτη επιλογή, που ξεχωρίζει από τον ανταγωνισμό χάρη στην υποδειγματική σχεδίασή της, αλλά και στην υψηλή ποιότητα κατασκευής, η οποία αποτελεί το σήμα κατατεθέν της Hercules. Τόσο οι ευμεγέθεις ψύκτρες της (χρώματος μοβ!) όσο και το ενεργητικό σύστημα ψύξης αφήνουν τις καλύτερες εντυπώσεις και υπόσχονται να αποζημιώσουν το χρήστη για το υψηλό χρηματικό αντίτιμο που πρέπει να καταβάλει προκειμένου να προμηθευτεί τη συσκευή (207.000 δρχ.). Εξίσου εντυπωσιακή και ποιοτική είναι και η υλοποίηση **Power Pack!!!** της ταϊβανέζικης **Gainword**. Το PCB έχει κόκκινο χρώμα, ενώ το ίδιο ισχύει και για τις ψύκτρες. Ωστόσο, η υψηλή τιμή του μοντέλου, η οποία ανέρχεται στις 212.000 δρχ., αναμένεται να αποθαρρύνει τον υποψήφιο αγοραστή. Και οι δύο κάρτες της ενότητας διαθέτουν εξόδους DVI και TV-Out.

Θα επανέλθουμε όμως στο επόμενο τεύχος. Ως τότε... καλές αγορές!

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Κάρτα	Εταιρεία	Chipset	Μνήμη	Εξοδοι/Είσοδοι	Τιμή με ΦΠΑ
V8200 Deluxe	Asus	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub, S-Video-In/Out, Composite-Out, VR-Out	195.000
V8200	Asus	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub	177.000
MS-StarForce 822	MSI	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, Composite-In/Out	167.000
WinFast GeForce 3 TDH	Leadtek	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, DVI	150.000
3D Blaster GeForce 3	Creative	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out	158.000
Platinum GeForce 3 SE	Suma	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, DVI	164.000
3D Prophet III	Hercules	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, DVI	207.000
PowerPack!!!	Gainward	nVIDIA GeForce 3	64 DDR SDRAM	D-Sub, TV-Out, DVI	212.000

Οι τιμές που αναφέρονται αποτελούν ενδεικτικές τιμές καταστημάτων.

Μία σημαντική επιστολή του φίλου μας Νίκου Γρυσπολάκη φιλοξενούμε αυτόν το μήνα στο "User Power". Ο Νίκος μάς γράφει για πολλά θέματα, όπως αυτά της χρήσης αγγλικής ορολογίας στο περιοδικό, του "έξυπνου" shopping και της διακίνησης της μουσικής μέσω του Internet.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΒΟΥΤΙΑ ΣΤΟΝ ΩΚΕΑΝΟ ΤΩΝ PCs

Ξεκινάμε αμέσως με την επιστολή του Νίκου, η οποία θίγει μία σειρά θεμάτων που σίγουρα δεν αφήνουν κανέναν αδιάφορο:

"Γεια σας και χαρά σας. 11 χρόνια τώρα, από 12 χρονών πιτσιρίκι, κάθε μήνα καταφθάνει στο ταχυδρομικό κουτί μου το 'PC Master'. 11 χρόνια τώρα περνάω άπειρες ώρες μπροστά στο σημαντικότερο εργαλείο μου. Ο υπολογιστής μου έχει γίνει το μηχάνημα με το οποίο γράφω τις εργασίες μου, κάνω τους υπολογισμούς μου, σχεδιάζω τα κυκλώματά μου. Ταυτοχρόνως έχει γίνει το στερεοφωνικό μου, η τηλεόρασή μου, η εφημερίδα μου, το τηλέφωνό μου, ο στυλογράφος μου και το χαρτί μου για να γράφω στους φίλους και συγγενείς μου. Ακόμη είναι η εγκυκλοπαίδειά μου και ο απύθμενος και απέραντος ωκεανός απ' όπου αντλώ τις γνώσεις μου και λύνω τις όποιες απορίες μου.

Ας αρχίσουμε με τις παράλογες απαιτήσεις παιχνιδιών και προγραμμάτων. Και λέγω τώρα ο πτωχός τω πνεύματι: Γιατί μέχρι πριν από 3 μήνες είχα έναν Pentium MMX στα 166MHz υπερχρονισμένο στα 2,5x100MHz (τώρα έχω έναν K6-2 450άρη υπερχρονισμένο στα 600MHz λόγω του ότι μου χρειαζόταν για να τρέξω ένα πρόγραμμα ψηφιακής σχεδίασης CAD), ο οποίος πήγαινε γρηγορότερα από τους PII στα 300MHz των φίλων μου; ***Γιατί δεν μου χρειάστηκε κανένα υπερμηχάνημα για να τρέξω πολλά παιχνίδια τα οποία απαιτούσαν την ύπαρξη PII;*** *Απλούστατα διότι το μητρώο (registry) των Windows είναι άδειο από περιττές αναφορές, κανένα DLL δεν φορτώνεται εάν δεν χρειάζεται, ενώ χρησιμοποιώ πολλά από τα προγράμματα τα οποία ωθούν τον υπολογιστή πέρα από τα θεωρητικά όριά του. Δοκιμάστε το TweakBIOS και θα καταλάβετε τι εννοώ. Εχετε κατεβάσει ποτέ με 4,1KB/s με 33άρι modem; Εάν όχι, μάθετε (και προτρέπω το περιοδικό να ψάξει και να μάθει στους αναγνώστες του) τι μπορείτε να κάνετε μέσω του μητρώου των Windows και διάφορων άλλων προγραμμάτων (π.χ. TweakDUN) και θα εκπλαγείτε. Το μήνυμα, λοιπόν, είναι: ΜΑΘΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ. Οπως ο άνθρωπος χρησιμοποιεί μόνο το 10% του εγκεφάλου του, έτσι και εμείς χρησιμοποιούμε το 10% των δυνατοτήτων του υπολογιστή μας.*

Ας πάμε στην πειρατεία τώρα. Στη Σκωτία, όπου έζησα τα 4 τελευταία χρόνια, σχεδόν όλοι οι τίτλοι κατά το πρώτο εξάμηνο της κυκλοφορίας τους κόστιζαν περί τις 15 έως και 20.000 δρχ. (43-57 ευρώ). Μετά από αυτό το διάστημα έπεφταν στις 5-10.000 (15-28 ευρώ), μερικοί μέχρι και 2.500 δρχ.(!). Προφανώς τότε είναι η στιγμή που πρέπει κανείς να αγοράσει. Οπως συμβαίνει με όλα τα προϊόντα στο χώρο της πληροφορικής και της τεχνολογίας, έτσι και στα παιχνίδια οι τιμές είναι στην αρχή υψηλές και εν συνεχεία πέφτουν. Επειδή ζούμε (και δυστυχώς η πλειονότητά μας το αποδέχεται) σε μία καπιταλιστική κοινωνία, δεν μπορούμε να παραπονιόμαστε για τις υψηλές τιμές, ιδιαιτέρως δε όταν πρόκειται για είδη διόλου απαραίτητα για τη διαβίωσή μας, τα οποία προσφέρουν κυρίως διασκέδαση και σπανιότατα ψυχαγωγία. Οπότε αντί να γκρινιάζουμε, ας επιλέξουμε μεταξύ των εξής: είτε να "ψωνίσουμε" έξυπνα είτε να ανατρέψουμε το σύστημα. Εξάλλου υπάρχουν κυριολεκτικά χιλιάδες παιχνίδια - "διαμάντια" τα οποία οι περισσότεροι από εμάς δεν έχουμε παίξει και μας περιμένουν δωρεάν στο Διαδίκτυο (βλ. abandonware) ή σε πολύ χαμηλές τιμές (βλ. συλλογές κλασικών παιχνιδιών τις οποίες κατά καιρούς κυκλοφορούν διάφορες εταιρείες).

Ας έρθω στο θέμα των χρεώσεων του ΟΤΕ. Απ' ό,τι γνωρίζω, η χρέωση αυτή τη στιγμή είναι 1 δρχ./λεπτό σε ώρες μη αιχμής και 2 δρχ./λεπτό σε ώρες αιχμής. Πολλοί παραπονιούνται και βρίσκουν αυτές τις χρεώσεις υψηλές. Εγώ θα τις συγκρίνω με τις χρεώσεις που ίσχυαν μέχρι πριν από έναν χρόνο στο Ηνωμένο Βασίλειο. 4p (περίπου 22 δρχ.)/λεπτό σε ώρες αιχμής και 1p (περίπου 5,5 δρχ.)/λεπτό σε ώρες μη αιχμής. Δηλαδή 10 και 5 φορές περίπου υψηλότερες χρεώσεις από τη χώρα μας, παρ' ό,τι υπήρχαν και άλλες εταιρείες πέραν του γίγαντα των τηλεπικοινωνιών που λέγεται BT. Προφανώς οι υψηλές αυτές τιμές δεν δικαιολογούνταν από το αυξημένο κόστος ζωής, το οποίο δεν ξεπερνά κατά μέσο όρο το 70% του αντίστοιχου ελληνικού. Ολα αυτά άλλαξαν μόλις ο μεγαλύτερος παροχέας του κόσμου (η AOL) κατέφθασε. Η χρέωση πλέον είναι περίπου 8.000 (23 ευρώ) το μήνα για απεριόριστη σύνδεση σε αριθμό χωρίς χρέωση. Εδώ, όμως, πρέπει να επισημάνουμε κάποια πράγματα. Πρώτον, υπάρχουν πολλές διαφημίσεις κατά τη σύνδεσή σου (οι οποίες μπορούν να απενεργοποιηθούν, αλλά αυτό είναι μια άλλη ιστορία). Στη μικρή αγορά της Ελλάδας μάλλον δεν θα βρεθούν πολλοί πρόθυμοι να πληρώσουν μεγάλα ποσά για να διαφημιστούν στο Διαδίκτυο. Δεύτερον, οι εταιρείες, προς το παρόν, χάνουν χρήματα από αυτήν την τιμολογιακή πολιτική και αυτό το κάνουν επειδή πρόκειται για κολοσσούς και αντέχουν. Στην Ελλάδα ποια εταιρεία θα άντεχε να χάνει 15 εκατομμύρια δολάρια το χρόνο; Τέλος, οι ιδιοκτήτες υπολογιστών στην Ελλάδα είναι ελάχιστοι σε σχέση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες. Μόλις 6% των ελληνικών οικογενειών διαθέτουν υπολογιστή στο σπίτι! Πόσο μάλλον σύνδεση στο Διαδίκτυο! Για να κλείσω με αυτό το θέμα, δεν πιστεύω ότι φταίει ο ΟΤΕ ή οποιαδήποτε άλλη εταιρεία για τους φουσκωμένους λογαριασμούς μας. ***Φταίνε οι κυβερνήσεις οι οποίες δεν έχουν προωθήσει τη χρήση του υπολογιστή για δημιουργικούς σκοπούς μέσω του σχολείου.*** *Και τονίζω το 'για δημιουργικούς σκοπούς', διότι το να παίζουμε μόνο παιχνίδια δεν είναι αυτό που θα μας φέρει σε επαφή με τη γνώση και τη δημιουργία (και πάλι εξαρτάται για τι παιχνίδια μιλάμε). Εάν, λοιπόν, ο υπολογιστής μπει σε κάθε σπίτι, τότε και οι εταιρείες*



θα έχουν λόγο να ρίξουν κατά πολύ τις τιμές στις τηλεπικοινωνίες.

Επειδή σας κούρασα, θα αναφερθώ επιγραμματικά στο θέμα της χρήσης αγγλικών όρων. Η προέλευση των επιτευγμάτων της τεχνολογίας είναι άσχετη με την ονομασία τους. Οπως ισχυρίζεται ο συντάκτης της 'Αλληλογραφίας', η ιατρική και η βιολογία, για παράδειγμα, προήλθαν από τους Ελληνες και γι' αυτό συναντούμε τόσους ελληνικούς όρους σε αυτές τις επιστήμες (το 50 με 70% των όρων είναι ελληνικής προέλευσης). Εδώ μάλλον κάνετε ένα μικρό λάθος. Ναι μεν οι δύο αυτές επιστήμες έχουν τις ρίζες τους στον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό, αλλά ούτε την εγκεφαλοπάθεια (encephalopathy), ούτε την ηπατίτιδα (hepatitis), ούτε το καρδιογράφημα (cardiograph) ή τον νευρικό άξονα (neural axon) εφηύραν ή ανακάλυψαν οι Ελληνες. Απλούστατα, λόγω της παραστατικότητάς της, του πλούτου της και της ανεπανάληπτης πλαστικότητάς της, οι απανταχού επιστήμονες τη χρησιμοποίησαν για να περιγράψουν έννοιες ή εφευρέσεις επακριβώς και με σαφήνεια. Αυτό στο οποίο θέλω να καταλήξω είναι πως χρησιμοποιώντας τις ελληνικές λέξεις για την περιγραφή των σύγχρονων όρων της πληροφορικής μπορούμε, εφόσον κάνουμε μια σωστή μετάφραση και όχι πιστή μεταφορά των αγγλικών όρων, να κάνουμε την τεχνολογία πιο κατανοητή και προσιτή σε όλους. Διότι όταν μιλάς σε ένα 10χρονο παιδί για το keyboard και τη CPU, το πιθανότερο είναι να μην καταλάβει τίποτε ή απλώς να αποστηθίσει όρους χωρίς έννοια και περιεχόμενο γι' αυτό. Εάν οι όροι αυτοί σημαίνουν κάτι (κεντρικός επεξεργαστής, πληκτρολόγιο), τότε και ο πλέον αδαής μπορεί να μπει στο νόημα χωρίς μεγάλη προσπάθεια.

Οι λόγοι για τους οποίους οι αγγλικές ορολογίες χρησιμοποιούνται τόσο πολύ είναι, πρώτον, η πολιτισμική εξάρτησή μας από τις Ηνωμένες Πολιτείες και, δεύτερον, το ότι οι εταιρείες δίνουν αγγλικές (πολλές φορές άστοχες και χωρίς καμία περιγραφικότητα) ονομασίες στα προϊόντα τους, επειδή η αγορά των Ηνωμένων Πολιτειών είναι η μεγαλύτερη στον κόσμο και σε αυτήν ακριβώς στοχεύουν. Σε άλλο σημείο ο Βαγγέλης λέει πως 'το θέμα είναι πότε επικοινωνούμε και καταλαβαίνουμε αβίαστα ο ένας τον άλλον. Αν αυτά επιτυγχάνονται, τότε χρησιμοποιούμε τη σωστή γλώσσα'. Μάλλον οι άνθρωποι με τους οποίους συναστρέφεσαι, αγαπητέ και τρισμέγιστε αρχισυντάκτη, είναι κάπως ομογενείς. Για κάνε μια βόλτα σε ένα σχολείο της ορεινής Ελλάδας, η οποία δεν έχει αλλοιωθεί από τον τουρισμό (ακόμη), πάρε 20 παιδιά και άρχισε να τους μιλάς για CD-ROM, hard-disks, multiplayer games, shoot'em up και on-line gaming και αν επιτύχεις αβίαστη συνεννόηση, να μου στείλεις μήνυμα στο ICQ!:)

Αυτά τα ολίγα από εμένα. Καλή συνέχεια και καλή δύναμη.

Σας ευχαριστώ για τα 11 χρόνια που μου κρατάτε συντροφιά χειμώνα - καλοκαίρι. Θα συνεχίσουμε να τα λέμε μέσω του περιοδικού για πολλά ακόμη χρόνια.

Νίκος Γρυσπολάκης"

Οπως ο άνθρωπος χρησιμοποιεί μόνο το 10% του εγκεφάλου του, έτσι και εμείς χρησιμοποιούμε το 10% των δυνατοτήτων του υπολογιστή μας.

Φίλε Νίκο,

Σε αυτό το τεύχος, λόγω έλλειψης χώρου, θα σχολιάσουμε μόνο τα όσα γράφεις για τη χρήση της αγγλικής ορολογίας στο περιοδικό, ενώ τον επόμενο μήνα θα συνεχίσουμε με τα υπόλοιπα ενδιαφέροντα που αναφέρεις. Καταρχήν, να είσαι σίγουρος πως τα παιδιά στα σχολεία της ορεινής επαρχίας γνωρίζουν πολύ καλά την "ορολογία του συρμού" (είτε είναι ελληνική, είτε αγγλική, είτε σουαχίλι) σε οτιδήποτε τους απασχολεί. Αν δεν ασχολούνται με υπολογιστές, είτε για interface τούς μιλήσεις είτε για... ενδοπροσωπείο, δεν πρόκειται να καταλάβουν τίποτα. Αν ασχολούνται, θα καταλάβουν μια χαρά και το on-line gaming και το keyboard και τη CPU και ό,τι άλλο μπορείς να φανταστείς. Βέβαια, αυτόν το ρατσισμό που δείχνεις σε δύο σημεία στο γράμμα σου (ένα με τα παιδιά της ορεινής επαρχίας και ένα με τους ομογενείς) δεν τον καταλαβαίνω. **Μήπως νομίζεις πως τα παιδιά που ζουν σε μη τουριστικές περιοχές καταλαβαίνουν μονάχα τοπικές διαλέκτους και συνδιαλέγονται με τα πρόβατα και τα κατσίκια;** Ή μήπως πιστεύεις πως οι ομογενείς Ελληνες κάνουν π.χ. σε ένα γράμμα που στέλνουν περισσότερα από τα 30-40 ορθογραφικά λάθη που είχε η δική σου επιστολή όταν έφτασε στα χέρια μου; Τέλος πάντων, εξακολουθώ να πιστεύω πως η γλώσσα είναι όργανο επικοινωνίας και όχι προβολής εθνικής υπεροχής, ενώ ανησυχώ για "γλωσσική ανεπάρκεια" όταν παρατηρώ φαινόμενα ελλείμματος στη συνεννόηση των ανθρώπων και την επαρκή απόδοση νοημάτων και εννοιών. Αλλά αυτό δεν έχει να κάνει με το ότι κάποιος λέει "monitor" αντί για "οθόνη", αλλά με το ότι δεν γνωρίζει ένα ικανό πλήθος λέξεων και συντακτικών τύπων προκειμένου να εκφράσει πλήρως, με ορθό και κατανοητό τρόπο, όσα θέλει να πει. Τέτοια φαινόμενα παρατηρούνται ήδη και αυτά είναι που πρέπει να μας ανησυχούν. PC

Μέρες παράξενες, θαυμάσιες μέρες

Καλωσορίσατε στη νέα στήλη του "PC Master", η οποία έχει σκοπό να σας ταξιδέψει στο "βαθύ" κόσμο των υπολογιστών, κάνοντας τα δύσκολα να δείχνουν, για λίγο, πιο εύκολα. Οπως θα διαπιστώσετε, η στήλη αυτή βασίζεται στο δικό σας feedback, οπότε περιμένουμε τις απορίες και τα σχόλιά σας στο e-mail trouble@compupress ή με επιστολή σας στα γραφεία του περιοδικού (PC Master, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη στο φάκελο "για τη στήλη Troubleshooter").

του Γιώργου Παλαιού
palaios@value.gr



Ζούμε σε μέρες παράξενες. Εγκαθιστούμε τα Windows και αυτά μας καλωσορίζουν με μια μπλε οθόνη. Το νέο παιχνίδι που αγοράσαμε, αρνείται να ξεκινήσει παρ' όλα όσα δοκιμάσαμε. Ζούμε σε μέρες παράξενες. Κατεβάζουμε την τελευταία έκδοση του πολλοστού tweaking utility που θα επιτρέψει να φέρουμε τον υπολογιστή στα μέτρα μας. Μπαίνουμε στο Internet και παρακολουθούμαστε συνεχώς μέχρι την ώρα που θα κλείσουμε το modem. Ζούμε σε μέρες παράξενες. Κάνουμε overclocking, απλώς και μόνο για να το κάνουμε. Καθόμαστε και μετράμε βαθμό προς βαθμό τη θερμοκρασία του case και δοκιμάζουμε κάθε περίεργη λύση, μόνο και μόνο για να ανεβάσουμε τη συχνότητα του επεξεργαστή λίγα MHz παραπάνω. Ζούμε σε μέρες θαυμάσιες...

Αλήθεια, σκεφτήκατε ποτέ, αν οι ώρες που περνάμε μπροστά στους υπολογιστές μας είναι ήρεμες; Μήπως αναλογιστήκατε ότι καταναλώνουμε περισσότερο χρόνο για να λύσουμε προβλήματα που παρουσιάζονται συνεχώς παρά χρησιμοποιώντας τους κανονικά;

Αναμφίβολα, οι υπολογιστές πια έχουν αρχίσει να γίνονται υπερβολικά πολύπλοκοι, καθιστώντας ομήρους τους περισσότερους από εμάς. Αντί να μας εξοικονομούν χρόνο για άλλες ασχολίες, δείχνουν να ζητούν όλο και περισσότερα για τη ρύθμιση και λύτρωση από κάθε ασυμβατότητα. Τα ίδια πίστευε και ο (μακαρίτης πια) Δερτούζος, ο οποίος στο τελευταίο βιβλίο του ανέλυε ότι οι άνθρωποι της πληροφορικής έχουν μπει σε ένα ατέρμονο κυνήγι δημιουργίας νέων συσκευών και προγραμμάτων, χωρίς να σκέφτονται πώς θα τα κάνουν όλα μαζί να συνεργάζονται αρμονικά.

Μακρηγόρησα κάπως στην εισαγωγή, διακινδυνεύοντας να μου βάλει τις φωνές ο αρχισυντάκτης, επειδή ήθελα να σας δώσω ένα στίγμα για το πού ακριβώς θα κινηθεί η στήλη. Στόχος μας, λοιπόν, είναι να κάνουμε τους υπολογιστές λίγο πιο "ανθρώπινους" ή απλώς να τους κάνουμε για λίγο να δείχνουν έτσι, αφού στην πραγματικότητα δεν αλλάζουν. Συμπαραστάτες μας θα είστε εσείς, φυσικά, με τις απορίες αλλά και τις απόψεις σας στα θέματα της τεχνολογίας, τις απαντήσεις σας στις απορίες άλλων αναγνωστών και με όποια "κόλπα" γνωρίζετε και θα θέλατε να μοιραστείτε με όλους τους υπόλοιπους. Ολα έχουν τη θέση τους, αρκεί να στείλετε ένα e-mail στη διεύθυνση trouble@compupress.gr ή ένα γράμμα στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη "για τη στήλη Troubleshooter". Ξεκινάμε με μερικές από τις απορίες που μας στείλατε προτού ξεκινήσει η στήλη.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΧΩΡΟΥ & ΜΗΧΑΝΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ

Αγαπητό "PC Master",

Εχω μερικές απορίες, τις οποίες θα ήθελα να μου λύσεις.

1. Τα αρχεία που τελειώνουν σε ".dbx", π.χ., εξερχόμενα.dbx, απεσταλμένα.dbx, διαγεγραμμένα.dbx, εισερχόμενα.dbx, είναι απαραίτητα για τη λειτουργία του Outlook Express; (Πιάνουν πολύ χώρο 150MB και επειδή έχω 1,2GB σκληρό δεν έχω περιθώρια για πολυτέλειες.) Επίσης, τα αρχεία που τελειώνουν σε ".chk", ή ".swp", ή ".mdb" εάν τα διαγράψω, θα επηρεαστεί η λειτουργία του Η/Υ;

2. Εχω δημιουργήσει μια σελίδα στο Internet αθλητικού περιεχομένου (ΑΡΗΣ ΘΡΗΣΚΕΙΑ ΒΟΛΟΣ SUPER 3). Πώς μπορώ να την κάνω γνωστή έτσι ώστε, όταν κάποιος πληκτρολογεί ΑΡΗΣ σε μηχανή αναζήτησης, να τη βγάζει στα αποτελέσματα;

3. Παλιά κάτι ακουγόταν για τηλεοπτι-

κή εκπομπή. Τι γίνεται με αυτό το θέμα; Πάντως αν την απορρίψατε ως ιδέα, κακώς, θα είχε μεγάλη επιτυχία.

Αυτά προς το παρόν. Ελπίζω να μη σας κούρασα.

Με φιλική αγάπη,
Δημήτρης

Αγαπητέ Δημήτρη,

Φυσικά, δεν μας κούρασες (μαστίγιο του αρχισυντάκτη είσαι άλλωστε;).

Δυστυχώς τα αρχεία "dbx" περιλαμβάνουν τα e-mails που έχεις κρατήσει στο Outlook Express και κατά συνέπεια δεν μπορείς να τα διαγράψεις. Το μόνο που μπορείς να κάνεις για να μην αυξάνει σημαντικά το μέγεθός τους είναι να κρατάς μόνο όσα e-mails έχουν κάποιο ενδιαφέρον και να σβήνεις όλα τα υπόλοιπα (π.χ. διαφημιστικά). Επίσης, θα μπορούσες να ορίσεις στο Outlook Express να κάνει compact, συμπίεση δηλαδή, ακόμα και αν υπάρχει ένα μικρό μέρος άχρηστου χώρου. Ακολούθησε απλώς τη διαδρομή: "Tools", "Options", "Maintenance" και όρισε ένα αρκετά μικρό ποσοστό στο "Compact messages when there is...". Δυστυχώς, όμως, και αυτό δεν πρόκειται να σου γλιτώσει πολύ χώρο.

Τα αρχεία "chk" μπορείς να τα σβήσεις άφοβα, καθώς αποτελούν απομεινάρια από το scandisk και είναι άχρηστα. Αντίθετα, τα αρχεία "mdb" είναι αρχεία βάσης δεδομένων και ανοίγουν με την Access. Αυτά πρέπει να τα ανοίξεις ένα ένα, ώστε να διαπιστώσεις μόνος σου αν περιέχουν κάτι χρήσιμο και να αποφασίσεις αν θα τα διαγράψεις ή όχι. Τέλος, αρχείο "swp" πρέπει να υπάρχει μόνο ένα στον υπολογιστή σου, το "Win386.swp". Αυτό δεν είναι άλλο από το swap file των Windows, το οποίο είναι απαραίτητο για τη λειτουργία τους και γι' αυτό, άλλωστε, και τα ίδια δεν σου επιτρέπουν να το διαγράψεις. Ωστόσο, μπορείς να το ρυθμίσεις κατάλληλα στον υπολογιστή σου έτσι ώστε να αυξηθούν οι επιδόσεις του. Για περισσότερα δες την απάντηση στο επόμενο γράμμα.

Οσον αφορά στο site σου, για να εμφανίζεται στα αποτελέσματα των μηχανών αναζήτησης, πρέπει να χρησιμοποιήσεις τα metatags, με βάση τα οποία ψάχνουν οι μηχανές αναζήτησης. Τα metatags μπαίνουν μέσα στο <head> του html αρχείου σου και περιλαμβάνουν μια μικρή περιγραφή της σελίδας σου και λέξεις-κλειδιά που έχουν σχέση με το site σου.

Οι δύο εντολές συντάσσονται ως ακολούθως:

<META NAME = "description" CONTENT = "περιγραφή του site σου">

<META NAME = "keywords" CONTENT = "Aris, soccer, football, super 3, Volos">

Φυσικά, όσο πιο ειδικές και σχετικές λέξεις με το site σου βάλεις τόσο καλύτερα θα είναι. Περιορισμός στις λέξεις δεν υπάρχει, αλλά μην το παρακάνεις κιόλας, καθώς δεν είναι λίγοι αυτοί που για να συγκεντρώσουν ένα δύο hits παραπάνω, βάζουν στα keywords ένα σωρό άσχετες λέξεις!

Τέλος, σε μερικές μηχανές αναζήτησης, υπάρχει σχετικό link όπου μπορείς να κάνεις submit το site σου, δίνοντας κάποιες λεπτομέρειες, όπως σε ποια κατηγορία ανήκει. Περισσότερα για το θέμα μπορείς να βρεις σε ένα παλιότερο άρθρο της στήλης "Web Authoring", που ασχολείται ακριβώς με το θέμα των μηχανών αναζήτησης και δημοσιεύτηκε στο "PC Master" τον Μάρτιο του 2001 (τεύχος 137). Αν, βέβαια, βαριέσαι να τα κάνεις όλα αυτά (κακώς), μπορείς να κάνεις μαζικές καταχωρίσεις του site σου σε πολλές μηχανές αναζητήσεων ταυτόχρονα, χρησιμοποιώντας κάποια sites που προσφέρουν αυτή τη δυνατότητα. Ενα από αυτά είναι το www.addme.com.

Σχετικά με την εκπομπή, διάβαζε με προσοχή το "PC Master" και ποτέ δεν ξέρεις τι γίνεται, μπορεί να σε περιμένει κάποια έκπληξη!

ΑΧ, ΑΥΤΟ ΤΟ DIRECTX!

Αγαπητό "PC Master",

Σας γράφω για να σας πω ένα πρόβλημα που έχω. Εδώ και τρεις εβδομάδες, ο Η/Υ μου (Pentium II 300MHz, 160MB RAM) μου εμφανίζει τα ακόλουθα μηνύματα:

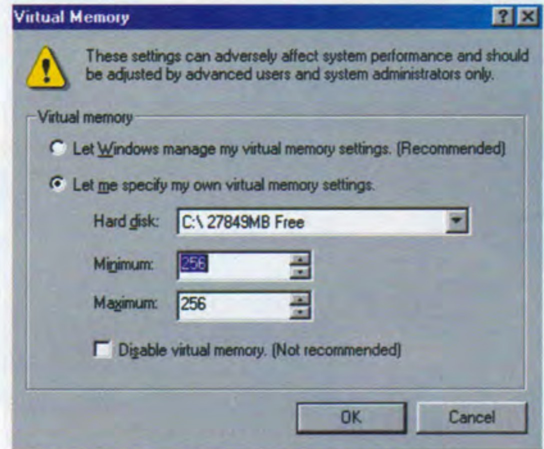
***α)** The pre-release version of DirectX has expired, please upgrade to the latest version from http://www.microsoft.com/directx*

***β)** Beta DirectDraw Expired, Please update*

Μπήκα στο συγκεκριμένο site, αλλά έπειτα από μία ώρα που μου πήρε να κατεβάσω το 47% του DirectX 8.0, με πέταξε έξω ο Explorer.

Επίσης, προσπάθησα να εγκαταστήσω νεότερη έκδοση του DirectX στο σύστημά μου (από κάποιο παιχνίδι), αλλά η απάντηση που δεχόμουν ήταν ότι δεν χρειάζεται να γίνει εγκατάσταση του DirectX, διότι ήδη υπήρχε στο σύστημά μου! Δεν ξέρω τι να κάνω, μου έχουν σπάσει τα νεύρα. Σας παρακαλώ να με βοηθήσετε. Περιμένω e-mail σας.

Μετά τιμής,
ένας αναγνώστης
basile16@...



Από εδώ ρυθμίζουμε το μέγεθος του swap file μας.

Αγαπητέ αναγνώστη (βάλτε και κανένα όνομα, βρε παιδιά!),

Από τα μηνύματα που λαμβάνεις φαίνεται ότι δεν είχες εγκαταστήσει στο σύστημά σου ολόκληρη έκδοση του DirectX, αλλά μια δοκιμαστική (beta) που ίσχυε για ορισμένο χρονικό διάστημα. Αυτό που μπορείς να κάνεις είναι να εγκαταστήσεις μία καινούρια έκδοση του DirectX, την οποία μπορείς να κατεβάσεις από το Internet ή να βρεις σε κάποιο CD περιοδικού ή παιχνιδιού (προφανώς η έκδοση που πήγες να εγκαταστήσεις από το παιχνίδι, δεν ήταν νεότερη αυτής που είχες ήδη εγκατεστημένη).



Το site addme.com αναλαμβάνει να εγγράψει τη σελίδα μας σε πολλές μηχανές αναζήτησης.



Εναλλακτικά, μπορείς να απεγκαταστήσεις αυτή την έκδοση του DirectX, ώστε να εγκαταστήσεις την παλαιότερη που βρήκες στο CD του παιχνιδιού. Εχε μόνο υπόψη σου ότι η Microsoft δεν έχει δώσει αυτή τη δυνατότητα στον τελικό χρήστη, παρά μόνο μια επιλογή για "Reinstall" στις νέες εκδόσεις του DirectX. Ετσι, η αφαίρεση, την οποία δεν μας επιτρέπει η ίδια η εταιρεία να κάνουμε, μπορεί να γίνει από προγράμματα τρίτων εταιρειών που υπάρχουν ειδικά για το σκοπό αυτό. Σου προτείνω το Dx-Uninstaller που μπορείς να βρεις στο www.tweaktown.com, αν και υπάρχουν και πολλά άλλα προγράμματα που κάνουν αυτή τη δουλειά.

VIRTUAL MEMORY ΣΤΑ WINDOWS

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι αναγνώστης σου πολλά χρόνια και όμως πρώτη φορά θα ζητήσω τη βοήθειά σου για κάτι που δεν έχει άμεσα σχέση με παιχνίδια. Θέλω, λοιπόν, να με βοηθήσεις να βρω έναν επεξεργαστή Intel Pentium III 550MHz. Ναι, ξέρω, είναι λίγο παλιός αλλά αν δεν ήταν, δεν θα σου έστελνα e-mail. Πουθενά δεν πουλάνε 550MHz, μάλιστα κάποιος μου είπε "Δεν πουλάω τέτοιο πράγμα", λες και του ζήτησα κάτι άλλο. Πιθανόν να καταφέρω να βρω τον επεξεργαστή από κάποια αγγελία και εύχομαι από εσένα, αγαπητό μου περιοδικό. Σλουρπ.

Σου ζητώ ακόμα μία χάρη. Το σύστημά μου είναι Intel Celeron 433MHz με 96MB μνήμη. Δυστυχώς, αν δεν κάνω λάθος, η μνήμη δουλεύει στα 66MHz ασχέτως αν είναι 133MHz, λόγω του FSB του Celeron. Σκέφτομαι, λοιπόν, να αγοράσω άλλη μία 64MB ώστε να πάει στα 160. Και τι με ενδιαφέρει εμένα, θα μου πεις. Θα ήθελα να μάθω πώς θα δουλέψω με τη Virtual memory των Windows 98 second edition, ώστε να πετύχω καλύτερη διαχείριση της μνήμης μου.

Σε ευχαριστώ για το χρόνο σου και περιμένω την απάντησή σου με μεγάλη αγωνία.

Ramrod

Αγαπητέ Ramrod,

Δυστυχώς είναι λίγο δύσκολο να σου βρούμε εμείς το συγκεκριμένο επεξεργαστή, καθώς είναι αρκετά παλιός και το περιοδικό δεν ασχολείται με πωλήσεις hardware. (Αν και τώρα που το λες δεν μου φαίνεται και άσχημη ιδέα, καλά, βρε αρχισυντάκτη, μη βαράς!.) Το μόνο που θα μπορούσαμε να σου προτείνουμε είναι να ψάξεις σε όποια μαγαζιά πουλάνε μεταχειρισμένα είδη πληροφορικής και ίσως να κάνεις και κάποια αναζήτηση σε sites δημοπρασιών, όπως το www.e-bazaar.gr. Φυσικά, μην ξεχάσεις να βάλεις αγγελία και στο περιοδικό!

Σχετικά με την ταχύτητα στην οποία τρέχει η μνήμη σου, να αναφέρουμε ότι δεν είναι υποχρεωτικό να είναι πάντα η ίδια με την αντίστοιχη του bus της CPU. Στις ακριβότερες τουλάχιστον mainboards, υπάρχει επιλογή για να τρέχει η μνήμη ανεξάρτητα από το bus, στην κανονική ταχύτητά της. Αυτό, όμως, θα το διαπιστώσεις ρίχνοντας μια ματιά στο manual ή το BIOS της mainboard σου.

Οσον αφορά στην εικονική μνήμη των Windows και το swap file, υπάρχουν ορισμένες ρυθμίσεις που μπορείς να κάνεις. Αλλά μια και ανοίγεις το μεγάλο θέμα του swap, ας το πάρουμε από την αρχή ώστε να καταλάβουν όλοι οι αναγνώστες περί τίνος πρόκειται. Επειδή τα Windows, ως γνωστόν, έχουν μεγάλες απαιτήσεις σε μνήμη, είναι σίγουρο πως η φυσική μνήμη (RAM) που έχουμε στον υπολογιστή μας δεν θα επαρκέσει για κάποιες λειτουργίες. Ετσι, για να μην ξεμείνουμε από μνήμη, υπάρχει η δυνατότητα να χρησιμοποιήσουμε μέρος του σκληρού δίσκου μας ως τέτοια. Το ακριβές ποσοστό του σκληρού δίσκου που θα χρησιμοποιηθεί ως swap file μπορούμε να το ορίσουμε εμείς, αλλά για το πόσο ακριβώς πρέπει να είναι αυτό οι γνώμες διίστανται. Εγώ θα σου πρότεινα, με βάση την εμπειρία, να χρησιμοποιήσεις για λίγο καιρό το system monitor, να παρατηρήσεις πόσα περίπου MB είναι το swap file που χρησιμοποιείται (Memory Manager: Swapfile in use) και να ορίσεις λίγο περισσότερο από αυτό. Γενικά, θα δεις ότι το μέγεθος που θα χρησιμοποιείται θα ακολουθεί τον εμπειρικό κανόνα που λέει ότι αν έχουμε έως 256MB RAM, το swap file πρέπει να είναι διπλάσιο της μνήμης.

Αφότου, λοιπόν, διαπιστώσεις πόσα MB σου χρειάζονται, κάνε ένα defragment στο σκληρό δίσκο σου και έπειτα πήγαινε στο "Control Panel" και "System Properties". Από εκεί επίλεξε "Performance" και "Virtual Memory" και όρισε την ίδια τιμή σε minimum και maximum. Γιατί αυτό; Για τον εξής απλό λόγο: Την επόμενη φορά που θα κάνεις restart, τα Windows θα δεσμεύσουν τόσο χώρο όσο έχεις ορίσει στο minimum. Εχοντας όμως κάνει defragment πιο πριν, κατορθώνεις αυτό το αρχείο του swap (win386.swp) να βρίσκεται σε έναν ενιαίο χώρο, ώστε ο σκληρός δίσκος να μην καθυστερεί. Αν βάλεις διαφορετική τιμή στο maximum, όταν και αν χρειαστεί τόσος χώρος, το αρχείο θα "σπάσει" σε δύο μέρη, με αποτέλεσμα ο δίσκος να αργεί να το προσπελάσει όλο.

Αυτή είναι η επικρατέστερη (και σωστή, θα τολμούσα να πω) άποψη σχετικά με το swap file. Αν, πάντως, κάποιος έχει διαφορετική γνώμη, η στήλη θα χαιρόταν πολύ να λάβει το γράμμα του, όπως φυσικά το ίδιο ισχύει και για όποια άλλη απορία ή άποψη.

PC



Το DirectX Uninstaller περιλαμβάνει αναλυτικές οδηγίες για να αφαιρέσετε το DirectX από το σύστημά σας.

ΑΧ, ΠΟΙΟΣ ΚΥΒΕΡΝΑ ΑΥΤΟΝ ΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ...

Ενας αναγνώστης της στήλης (και του περιοδικού γενικότερα, έτσι;) μου έστειλε ένα e-mail με "αποφθέγματα" τα οποία αποδίδονται στον νυν πλανητάρχη. Αν αληθεύει η πληροφορία, τότε όλοι μας θα πρέπει να αισθανόμαστε πολύ, μα πολύ ανασφαλείς...

Πριν να ξεκινήσω την παρουσίαση των μαργαριταριών, να σημειώσω ότι ΔΕΝ έχω διασταυρώσει αν πράγματι αυτά που θα διαβάσετε ειπώθηκαν από τον κ. Bush Jr. Επιπλέον, το μήνυμα μου στάλθηκε στα αγγλικά, οπότε σας το παρουσιάζω μεταφρασμένο με τον αγαπημένο μου τρόπο - ελεύθερα. Ξέρετε τι λέγεται για τις μεταφράσεις: Αν είναι πιστές, δεν είναι ωραίες. Και αν είναι ωραίες, δεν είναι πιστές... Ναι, ναι, ξέρω και για ποιες άλλες λέγεται αυτό. Κακίες...

"Παρακάτω παραθέτω ένα κείμενο με τις...χμ...δηλώσεις... του τωρινού πλανητάρχη που έπεσε στα χέρια μου. Δεν θα σχολιάσω. Αυτό το αφήνω σε εσάς.
Enjoy,
Executron

George W. Bush, Jr:

- Η συντριπτική πλειοψηφία των εισαγωγών μας προέρχεται από χώρες εκτός ΗΠΑ. (ΣτΜ: Η μειοψηφία των εισαγωγών από πού προέρχεται δηλαδή;)
- Αν δεν επιτύχουμε, κινδυνεύουμε να αποτύχουμε. (ΣτΜ: Είναι ένα ρίσκο που πρέπει να πάρει κανείς...)
- Οι Ρεπουμπλικάνοι μπορούν να κατανοήσουν τη σημαντικότητα του δεσμού μεταξύ μιας μητέρας και του παιδιού της. (ΣτΜ: Ενώ οι Δημοκρατικοί όχι;)
- Το Ολοκαύτωμα ήταν μία αισχρή περίοδος στην ιστορία του έθνους μας. Εννοώ στην ιστορία αυτού του αιώνα. Αλλά όλοι ζήσαμε σ' αυτόν τον αιώνα. Εγώ δεν έζησα σ' αυτόν τον αιώνα... (ΣτΜ: Αν κατάλαβε κανείς, να μου πει κι εμένα.)
- Πιστεύω ότι βρισκόμαστε σε μία μη αναστρέψιμη πορεία προς μεγαλύτερη ελευθερία και δημοκρατία, αλλά αυτό μπορεί να αλλάξει. (ΣτΜ: Φάσκω ή αντιφάσκω; Ιδού η απορία.)
- Η παρανομία είναι κάτι για το οποίο θα πρέπει να συζητήσουμε, με την έννοια ότι δεν πρέπει να την έχουμε. (ΣτΜ: Αλλιώς να μην το συζητήσουμε καθόλου.)
- Υπάρχει μια λέξη η οποία πιθανότατα περιλαμβάνει όλη την υπευθυνότητα οποιουδήποτε κυβερνήτη και η μία αυτή λέξη είναι "να είσαι προετοιμασμένος". (ΣτΜ: Λοιπόν, πάμε από την αρχή: Ενα μήλο, δύο μήλα, τρία μήλα...)
- Είμαστε έτοιμοι για οποιοδήποτε μη προβλέψιμο γεγονός, το οποίο μπορεί να συμβεί ή όχι. (ΣτΜ: Οχι και τόσο προετοιμασμένοι...)
- Για τη NASA, το Διάστημα είναι ακόμα υπόθεση υψηλής προτεραιότητας. (ΣτΜ: Μετά το Διάστημα, η NASA θα δώσει προτεραιότητα στις παιδικές τροφές.)
- Στην πραγματικότητα, οι δάσκαλοι είναι το μόνο επάγγελμα που διδάσκει τα παιδιά μας. (ΣτΜ: Είναι σίγουρο αυτό; Επιβεβαιωμένο;)
- Ο λαός της Αμερικής μπορεί να μη θέλει να μάθει για τα γλωσσικά σφάλματα που μπορεί να κάνει ή όχι ο George Bush. (ΣτΜ: Θέλει, θέλει!)
- Ολοι μας είμαστε ικανοί να κάνουμε λάθη, αλλά δεν ενδιαφέρομαι να σας διαφωτίσω σχετικά με τα λάθη τα οποία έχουμε ή δεν έχουμε κάνει. (ΣτΜ: Καλά, πες μας μόνο γι' αυτά που έχετε κάνει.)
- Δεν είναι η μόλυνση που καταστρέφει το περιβάλλον. Είναι οι ακαθαρσίες στον αέρα και το νερό που το κάνουν. (ΣτΜ: Ε, ας το καλό! Εχουμε ειδοποιήσει τους οικολόγους ότι κάνουν λάθος τόσο καιρό;)
- Είναι πια καιρός η ανθρωπότητα να φτάσει στο ηλιακό σύστημα. (ΣτΜ: Εμένα πάλι μου αρέσει κι εδώ που είμαι...)
- Εχω πάρει σωστές αποφάσεις στο παρελθόν. Εχω πάρει σωστές αποφάσεις και στο μέλλον. (ΣτΜ: Back to the future, ε; Πού έχεις παρκάρει το Νελόριαν;)
- Το μέλλον θα είναι καλύτερο αύριο. (ΣτΜ: Για σήμερα, ούτε λόγος.)
- Υποστηρίζω όλες τις εσφαλμένες δηλώσεις που έχω κάνει. (ΣτΜ: Μάλλον δεν βρήκε καμία σωστή για να υποστηρίξει...)
- Εχουμε στενή δέσμευση στο ΝΑΤΟ, είμαστε κομμάτι του ΝΑΤΟ. Εχουμε στενή δέσμευση στην Ευρώπη. Είμαστε κομμάτι της Ευρώπης. (ΣτΜ: Πώς αλλάζουν οι

NO COMMENT



> **"Κυβερνητικοί αξιωματούχοι είναι σκεπτικοί σχετικά με υποστηρικτικές επιστολές για την υπόθεση της Microsoft, καθώς αποδεικνύεται ότι η ίδια η εταιρεία προωθεί αυτή την προσπάθεια και ότι δύο επιστολές ήρθαν από ανθρώπους που δεν ήταν εν ζωή.**
> **LA Times**

καιροί. Δηλαδή εγώ τώρα είμαι Αμερικανάκι;)

- Δεν είμαι μέρος του προβλήματος. Είμαι Ρεπουμπλικάνος. (ΣτΜ: Ουπς, sorry. Επρεπε να το πεις απ' την αρχή.)
- Οταν ρωτήθηκα ποιος προκάλεσε τις ταραχές και τις δολοφονίες στο LA (ΣτΜ: Los Angeles - λες και δεν το ξέρατε...), η απάντησή μου ήταν απλή και σταράτη: Ποιος ευθύνεται για τις ταραχές; Ευθύνονται οι ταραχοποιοί. Ποιοι ευθύνονται για τις δολοφονίες; Ευθύνονται οι δολοφόνοι. (ΣτΜ: Ουδέν σχόλιον.)
- Ανθρωποι οι οποίοι είναι στ' αλήθεια παράξενοι, μπορεί να καταλάβουν ευαίσθητες θέσεις και να έχουν τρομακτική επίδραση στην ιστορία. (ΣτΜ: Εχει και αυτογνωσία, πάντως...)
- Πρόκειται να έχουμε τους πιο μορφωμένους Αμερικανούς στον κόσμο. (ΣτΜ: Υπάρχει και άλλη χώρα που βγάζει Αμερικανούς;)

ΕΥΤΡΑΠΕΛΑ ΠΕΡΑΝ ΤΟΥ ΑΤΛΑΝΤΙΚΟΥ

Αν νομίζετε ότι ευτράπελα, όσον αφορά στις γνώσεις γύρω από τους υπολογιστές, συμβαίνουν μόνο στη χώρα μας, γελιέστε.

Τα ανεκδιήγητα που ακολουθούν δημοσιεύθηκαν σε άρθρο της εφημερίδας "Wall Street Journal" και καταδεικνύουν με τον καλύτερο τρόπο ότι οι άσχετοι γύρω από τους υπολογιστές δεν αποτελούν ελληνικό προϊόν. Δεν αποκλείεται στο εγγύς μέλλον να ιδρύσουν και σύλλογο, ζητώντας καλύτερες συνθήκες εκμάθησης και πιο ανθρώπινους υπολογιστές. Το αυθεντικό κείμενο μου ήρθε στα αγγλικά, οπότε και μεταφράζω, όπως πάντα, με τον αγαπημένο μου τρόπο:

- Η Compaq σκέφτεται να αλλάξει την εντολή "Press Any Key" σε "Press Return Key" εξαιτίας των αναρίθμητων τηλεφωνημάτων που λαμβάνει από χρήστες οι οποίοι ρωτούν πού είναι το πλήκτρο "Any".
- Στο τμήμα Τεχνικής Υποστήριξης της AST πήρε κάποια πελάτισσα διαμαρτυρόμενη διότι αντιμετώπιζε δυσκολίες στο χειρισμό του ποντικιού του υπολογιστή της όταν υπήρχε το προστατευτικό κάλυμμα για τη σκόνη. Αποδείχτηκε ότι το προστατευτικό κάλυμμα ήταν η σακούλα συσκευασίας του ποντικιού.
- Ενας τεχνικός της Dell συμβούλεψε από το τηλέφωνο έναν πελάτη, ο οποίος διέθετε floppy disk drive 5,25", να επαναποθετήσει την προβληματική δισκέτα στον οδηγό και να κλείσει τη θύρα. Τον άκουσε να αφήνει κάτω το ακουστικό, να πηγαίνει στην άκρη του δωματίου και να κλείνει την πόρτα.
- Ενας άλλος πελάτης της Dell τηλεφώνησε στο Τεχνικό τμήμα, διότι δεν μπορούσε να στείλει fax από τον υπολογιστή του. Μετά από 40 λεπτά προσπάθειας, ο τεχνικός συνειδητοποίησε ότι ο άνθρωπος προσπαθούσε να στείλει το fax κρατώντας ένα κομμάτι χαρτί μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή και πατώντας "Send".
- Ακόμα ένας πελάτης της Dell τηλεφώνησε για να διαμαρτυρηθεί για το πληκτρολόγιό του, το οποίο σταμάτησε να δουλεύει. Το είχε καθαρίσει βυθίζοντας όλο το πληκτρολόγιο σε έναν κουβά με νερό και σαπούνι, ενώ στη συνέχεια είχε αφαιρέσει όλα τα πλήκτρα για να τα καθαρίσει ξεχωριστά.
- Ενας προβληματισμένος πελάτης της IBM τηλεφώνησε στο Τεχνικό τμήμα της, διότι είχε πρόβλημα στην εκτύπωση κειμένων στον εκτυπωτή του. Είπε στον τεχνικό ότι ο υπολογιστής έβγαζε το μήνυμα "Cannot find Printer". Ο χρήστης είπε ότι είχε δοκιμάσει ακόμα και να γυρίσει την οθόνη του υπολογιστή προς τη μεριά που βρισκόταν ο εκτυπωτής, ώστε να τον "δει" ευκολότερα.
- Ενας πανικόβλητος πελάτης της Dell τηλεφώνησε στο Τεχνικό τμήμα, διότι δεν μπορούσε να "ανάψει" τον υπολογιστή του. Αφού ο τεχνικός σιγουρεύτηκε ότι ο υπολογιστής ήταν στην πρίζα, τον ρώτησε τι συνέβαινε όταν πάταγε το power button. Η απάντησή του: "Πατώ και ξαναπατώ με το πόδι μου αυτό το πετάλι, αλλά δεν συμβαίνει τίποτα". Αποδείχτηκε ότι το πετάλι ήταν το ποντίκι του υπολογιστή.
- Μία γυναίκα κάλεσε το τεχνικό τμήμα της Canon, διότι είχε πρόβλημα με τον εκτυπωτή της. Ο τεχνικός τη ρώτησε αν χρησιμοποιεί τον εκτυπωτή κάτω από "Windows". Η γυναίκα απάντησε ότι όχι, το γραφείο της είναι δίπλα στην πόρτα, αλλά είναι ένα πολύ καλό σημείο και ότι ο συνάδελφος δίπλα της, του οποίου το γραφείο είναι κάτω από παράθυρο, χρησιμοποιεί τον εκτυπωτή του κανονικά.

ΑΤΥΧΙΑ


THE ACME INSURANCE COMPANY
LIFE - HOME - AUTO

Dear Mr. Osama bin Laden:

We regret to inform you that we've abruptly canceled your life insurance policy.

Sincerely,

Ben Niceknowinya,
Agent

Μετάφραση:
Από Ασφάλειες Ζωής "ACME"

Αγαπητέ κύριε Οσάμα Μπιν Λάντεν,
Μετά λύπης μας σας πληροφορούμε ότι το συμβόλαιο Ασφάλειας Ζωής που πραγματοποιήσατε στην εταιρεία μας ακυρώθηκε.
Ειλικρινά δικός σας...

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Η επιστήμη μπορεί να απαλλάξει τη θρησκεία από λάθη και προλήψεις. Η θρησκεία μπορεί να απαλλάξει την επιστήμη από την ειδωλολατρία και τα εσφαλμένα απόλυτα.
Πάπας Ιωάννης Παύλος ΙΙ

Ο νόμος του Weiler:
Τίποτα δεν είναι αδύνατο γι' αυτόν που βάζει άλλους να το κάνουν.

Να 'μαστε πάλι, πιστοί στο μηνιαίο ραντεβού μας, για να σας μεταφέρουμε τις συναρπαστικότερες στιγμές της επιστήμης και της τεχνολογίας της νέας χιλιετίας. Αυτόν το μήνα η μερίδα του λέοντος ανήκει στο Διάστημα, μια και, όπως θα διαπιστώσετε, εκεί έξω συμβαίνουν πολλά!

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

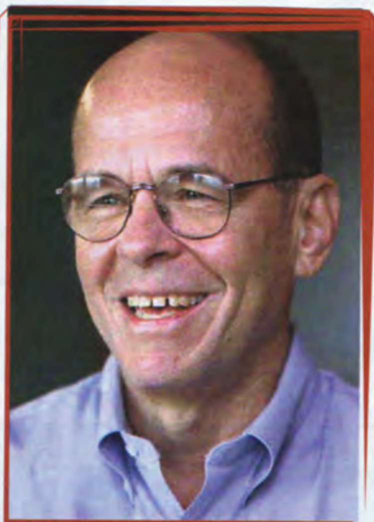
ΑΠΟΝΕΜΗΘΗΚΑΝ ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ ΝΟΜΠΕΛ

Δόθηκαν και φέτος από τη Σουηδική Ακαδημία τα περιβόητα βραβεία Νόμπελ, με το μεγαλύτερο ενδιαφέρον να εστιάζεται, ως συνήθως, στο Νόμπελ Ειρήνης που κέρδισε ο γενικός γραμματέας του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών Kofi Annan. Η Αφρική κατάφερε, μάλιστα, να διακριθεί ιδιαίτερα στα φετινά βραβεία, αφού εκτός από τον Annan που κατάγεται από την Γκάνα, ακόμα ένας νέος νομπελίστας, ο Βρετανός sir V. S. Naipaul, προέρχεται από τη Μαύρη Ηπειρο και συγκεκριμένα από το Τρινιντάντ.

Το Νόμπελ Ιατρικής πήγε στους Leland Hartwell, Tim Hunt και Paul M. Nurse για τις ανακαλύψεις τους στο θέμα του ελέγχου του κύκλου ζωής των κυττάρων, ενώ στη Χημεία τιμήθηκαν οι

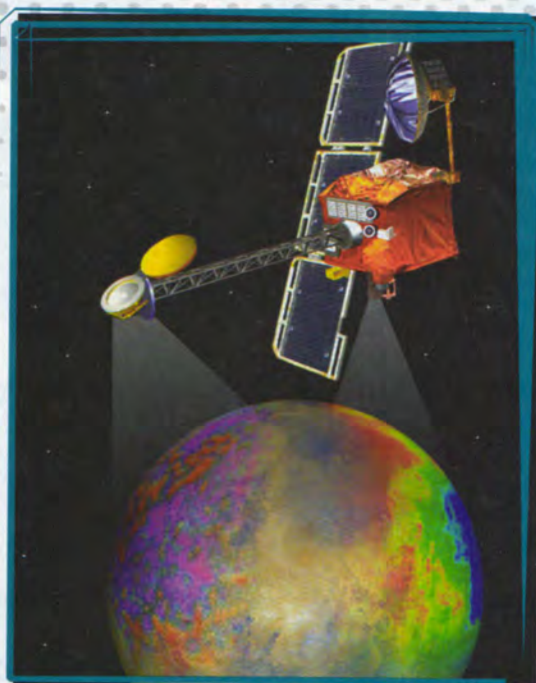
Δόθηκαν και φέτος από τη Σουηδική Ακαδημία τα περιβόητα βραβεία Νόμπελ, με το μεγαλύτερο ενδιαφέρον να εστιάζεται, ως συνήθως, στο Νόμπελ Ειρήνης που κέρδισε ο γενικός γραμματέας του ΟΗΕ Kofi Annan.





Williams S. Knowles, Ryoji Noyori και K. Barry Sharpless (φωτό) για τη δουλειά τους στην ανάπτυξη νέων καταλυτών που επιταχύνουν σημαντικές χημικές αντιδράσεις, όπως η οξείδωση, κάτι που αναμένεται να βοηθήσει σημαντικά τη βιομηχανική παραγωγή φαρμάκων. Σημειώνουμε εδώ πως ο Knowles είναι μόλις... 84 χρόνων!

Στη Φυσική, τη δόξα και τα... 1.000.000 δολάρια που συνοδεύει κάθε βράβευση, μοιράστηκαν οι Eric Cornell, Wolfgang Ketterle και Carl Wieman, οι οποίοι ανακάλυψαν μία νέα κατάσταση της ύλης, την οποία είχαν ήδη οραματιστεί και προβλέψει από το 1924 οι Bose και Einstein. Ωστόσο, μέχρι τώρα η κατάσταση αυτή δεν είχε επιβεβαιωθεί πειραματικά, κάτι που συνέβη από τους νέους νομπελίστες. Ακόμα μία πρόκληση για κάθε επιστήμονα που ασχολείται με τη Φυσική έπαψε πια να υπάρχει...



ΤΟ Β΄ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ "ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ" ΑΡΧΙΖΕΙ...

Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, το διαστημόπλοιο Mars Odyssey θα πρέπει να βρίσκεται, αν όλα έχουν πάει κατ' ευχήν, σε τροχιά γύρω από τον Κόκκινο Πλανήτη. Σύμφωνα με τον προγραμματισμό, η ημερομηνία-κλειδί είναι αυτή της 23ης Οκτωβρίου, οπότε ο Mars Odyssey πρέπει να εισέλθει κανονικά στην τροχιά του Αρη. Η στήλη μας, βέβαια, γράφεται πέντε ημέρες νωρίτερα, οπότε περισσότερα θα μπορούμε να σας αναφέρουμε στο επόμενο τεύχος.

Ο Odyssey θα μπει στην τελική τροχιά του στα τέλη Ιανουαρίου, χρησιμοποιώντας την ήδη γνωστή από το Mars Global Surveyor τεχνική του αεροφρεναρίσματος.

Η αποστολή του Mars Odyssey, κόστους 297 εκατομμυρίων δολαρίων, θα διαρκέσει περισσότερο από δυόμισι χρόνια και περιλαμβάνει τη χαρτογράφηση των χημικών στοιχείων και ορυκτών που βρίσκονται στην επιφάνεια του Αρη, καθώς και τον εντοπισμό υδρογόνου, πιθανότατα σε μορφή παγωμένου νερού, στο υπέδαφός του.

Ο Odyssey θα μπει στην τελική τροχιά του στα τέλη Ιανουαρίου, χρησιμοποιώντας την ήδη γνωστή από το Mars Global Surveyor τεχνική του αεροφρεναρίσματος για να φτάσει σε όσο το δυνατόν κοντινότερη απόσταση από την επιφάνεια του Αρη, χωρίς μεγάλη κατανάλωση σε καύσιμα. Η πραγματική "Οδύσσειά" του, όμως, έχει μόλις αρχίσει και ελπίζουμε να βγει αλώβητος από αυτήν, μιμούμενος το Surveyor κι όχι τον Climate Orbiter...

ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟΙ ΠΕΡΙΠΑΤΟΙ ΣΤΟΝ ALPHA

Οχι ένας, αλλά δύο διαστημικοί περίπατοι έλαβαν χώρα τις τελευταίες ημέρες στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό Alpha, καθώς οι κοσμοναύτες Vladimir Dezhuron και Mikhail Tyurin προσάρμοσαν στο εξωτερικό περίβλημα του ρωσικού τμήματος του Alpha μία σειρά από υλικά, τα οποία προορίζονται για ένα πείραμα της Ιαπωνικής Διαστημικής Εταιρείας, που θέλει να διαπιστώσει την αντοχή ορισμένων μετάλλων αλλά και άλλων αντικειμένων (φιλμ, μπογιά κ.λπ.) στο Διάστημα. Τα δείγματα αυτά αναμένεται να επιστρέψουν στη Γη για ανάλυση από τους Ιάπωνες επιστήμονες σε ένα διάστημα που κυμαίνεται από ένα έως τρία χρόνια.



Επίσης, οι κοσμοναύτες εγκατέστησαν στο εξωτερικό περίβλημα του Alpha μία... διαφημιστική ταμπέλα της Kodak, κάτι που αποτελούσε μέρος συμφωνίας της Ρωσικής Διαστημικής Εταιρείας με το γνωστό κολοσσό, αφού ο τελευταίος κατασκεύασε ένα site με πληροφορίες και φωτογραφικό υλικό για τον Alpha.

Οι κοσμοναύτες προσάρμοσαν στο εξωτερικό περίβλημα του ρωσικού τμήματος του Alpha μία σειρά από υλικά, τα οποία προορίζονται για ένα πείραμα της Ιαπωνικής Διαστημικής Εταιρείας.

Ενας τρίτος διαστημικός περίπατος είναι προγραμματισμένος για τις αρχές Νοεμβρίου. Υπενθυμίζουμε πως το πλήρωμα του Alpha δεν προβλέπεται να αντικατασταθεί πριν από τον Δεκέμβριο, οπότε υπάρχει ακόμα αρκετός χρόνος για μεγαλύτερη... δόξα αλλά και για χιούμορ: Ενας από τους κοσμοναύτες, όταν έμαθε πως ήταν ο πρώτος που θα εκτελέσει διαστημικό περίπατο σε ένα συγκεκριμένο σημείο του Σταθμού, δήλωσε χαριτολογώντας: "πρέπει να έχετε δίκιο, δεν βλέπω άλλα αποτυπώματα ποδιών ή χεριών εδώ τριγύρω"!





ΚΙΝΑ: ΕΤΟΙΜΗ ΓΙΑ ΤΗ... ΣΕΛΗΝΗ!

Οπως μετέδωσε το πρακτορείο ειδήσεων Xinua στις αρχές Οκτωβρίου, η Κίνα είναι έτοιμη να στείλει ένα διαστημόπλοιο στη Σελήνη, διεκδικώντας με αξιώσεις μία θέση ανάμεσα στις χώρες που μοιράζονται την "πίτα" των σημαντικών σύγχρονων διαστημικών projects. Μάλιστα, η Κίνα δεν προτίθεται να μείνει εκεί, αλλά θα προχωρήσει μέχρι το τέλος της δεκαετίας στην οργάνωση και πραγματοποίηση μίας τουλάχιστον επανδρωμένης διαστημικής πτήσης.

Ο διευθυντής της Κινεζικής Διαστημικής Εταιρείας Luan Enjie επιβεβαίωσε την είδηση, χωρίς ωστόσο να δώσει περισσότερες πληροφορίες. Ωστόσο, δήλωσε ότι εκτός από τη σεληνιακή εξερεύνηση, υπάρχει ακόμα ένα σημαντικό διαστημικό project που ετοιμάζεται, σε συνεργασία μάλιστα με την Ευρωπαϊκή Διαστημική Εταιρεία (ESA), το οποίο αφορά στη μελέτη της γήινης μαγνητόσφαιρας. Βεβαίως, η Κίνα συνεχίζει να στέλνει τακτικά δορυφόρους στο διάστημα.

Η Κίνα είναι έτοιμη να στείλει ένα διαστημόπλοιο στη Σελήνη, διεκδικώντας με αξιώσεις μία θέση ανάμεσα στις χώρες που μοιράζονται την "πίτα" των σημαντικών σύγχρονων διαστημικών projects.

Οπως δείχνουν τα πράγματα, ο προϋπολογισμός των διαστημικών προγραμμάτων της Κίνας πρόκειται να σημειώσει ραγδαία αύξηση μέσα στα επόμενα χρόνια, αφού οι ιθύνοντες πιστεύουν πως, ανάμεσα στα άλλα, κάτι τέτοιο θα ανεβάσει το γενικότερο γόητρο της χώρας καθώς και το ηθικό των πολιτών. Λέτε να είμαστε οι μάρτυρες της γέννησης μιας νέας διαστημικής υπερδύναμης;

ΑΠΟΧΩΡΕΙ Ο DAN GOLDIN ΑΠΟ ΤΗ NASA

Επειτα από σχεδόν 10 χρόνια, ο διευθυντής της NASA Dan Goldin, που συνέδεσε το όνομά του με σημαντικές, ευτυχείς αλλά και... άτυχες στιγμές της διαστημικής εξερεύνησης, ανακοίνωσε την παραίτησή του, κάτι που αναμενόταν εδώ και καιρό μετά την αλλαγή φρουράς στο Λευκό Οίκο. Ωστόσο, θα παραμείνει στη θέση του έως τις 17 Νοεμβρίου προκειμένου να μη δημιουργηθεί κάποιο πρόβλημα στην ανεύρεση του διαδόχου του. Ο 61χρονος Goldin διοίκησε τον μεγαλύτερο διαστημικό οργανισμό του πλανήτη από τις αρχές του 1992 και, όπως δήλωσε, προτίθεται να συνεχίσει να εργάζεται στον ιδιωτικό τομέα.

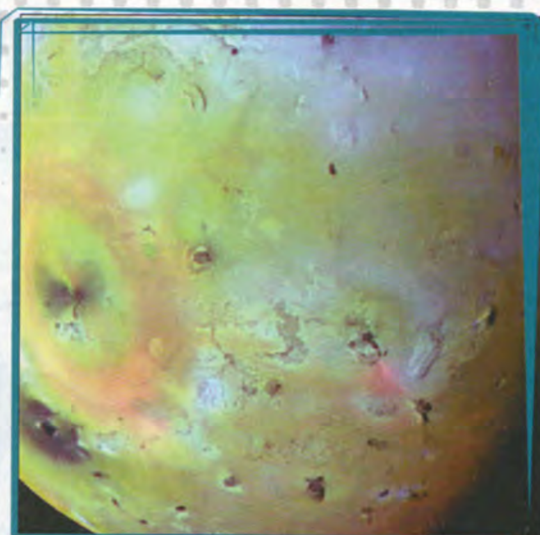


Αν και η Goldin era δεν θα μπορούσε να θεωρηθεί σε καμιά περίπτωση ως... golden (χρυσή), ωστόσο, κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει σημαντικότατες στιγμές όπως αυτές της προσεδάφισης του Pathfinder στον Αρη, της συναρμολόγησης του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού ή των ανακαλύψεων του Γαλιλέου στην Ευρώπη και το υπόλοιπο πλανητικό σύστημα του Δία. Από την άλλη, όμως, οι περικοπές στον προϋπολογισμό της NASA έφτασαν τα 40 δισεκατομμύρια, το προσωπικό της μειώθηκε κατά το ένα τρίτο, ενώ δεν έλειψαν και οι αποτυχίες, όπως οι απώλειες του Mars Climate Orbiter και του Mars Polar Lander μέσα σε διάστημα μόλις τριών μηνών. Ειδικά η πρώτη υπήρξε αφορμή για ιδιαίτερα δυσμενή σχόλια αφού οφειλόταν σε ένα λάθος μετατροπής... μονάδων!

Ο 61χρονος Goldin διοίκησε τον μεγαλύτερο διαστημικό οργανισμό του πλανήτη από τις αρχές του 1992 και, όπως δήλωσε, προτίθεται να συνεχίσει να εργάζεται στον ιδιωτικό τομέα.



Ο Dan Goldin παρέμεινε στη θέση του διευθυντή της NASA περισσότερο από κάθε άλλο προκάτοχό του, ενώ, κατά τη διάρκεια της θητείας του, η ενημέρωση του κοινού και του Τύπου για τις δραστηριότητες του οργανισμού κινήθηκε σε πολύ υψηλά επίπεδα, με πληθώρα ζωντανών καλύψεων και πάμπολλα sites στο Internet για κάθε διαστημικό project. Ο διάδοχός του δεν έχει ακόμα ανακοινωθεί, ελπίζουμε πάντως πως, όποιος και να είναι, τα "εν οίκω" θα συνεχίσουν να είναι και "εν δήμω"...



ΓΑΛΙΛΕΟΣ: ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΜΕ ΤΗΝ ΙΩ

Ο Γαλιλέος, το γνωστό διαστημόπλοιο της NASA, συνεχίζει ακόμα και τώρα, στα... γεράματά του, να μας προσφέρει συγκινήσεις με τα νέα επιτεύγματά του. Πριν από μερικές ημέρες, έκανε το κοντινότερο μέχρι τώρα πέρασμά του από το δορυφόρο του Δία Ιώ, τον οποίο προσέγγισε στα 180 μόλις χιλιόμετρα!

Ανάμεσα στις άλλες εκπλήξεις που επιφύλαξε στους επιστήμονες ο Γαλιλέος σχετικά με την Ιώ, ξεχώρισε αυτή

Ηδη ο Γαλιλέος έχει μπει 32 φορές μέχρι σήμερα σε τροχιά γύρω από τους τέσσερις μεγάλους δορυφόρους του Δία, την Ευρώπη, την Ιώ, το Γανυμήδη και την Καλλιστώ.

της ανακάλυψης ενός νέου ηφαιστείου, το οποίο μάλιστα εξερράγη πρόσφατα δημιουργώντας τη μεγαλύτερη στήλη καπνού που έχει παρατηρηθεί ποτέ. Οπως δήλωσε χαρακτηριστικά ο Dr Louis Frank του Πανεπιστημίου της Αϊόβα: "για πρώτη φορά νιώσαμε τόσο κοντά την καυτή ανάσα ενός ηφαιστείου στην Ιώ"! Μάλιστα, για πρώτη φορά οι επιστήμονες θα έχουν τη δυνατότητα να αναλύσουν σωματίδια που αποτελούν προϊόντα μιας τόσο πρόσφατης ηφαιστειακής έκρηξης στο πλανητικό σύστημα του Δία.

Ηδη ο Γαλιλέος έχει μπει 32 φορές μέχρι σήμερα σε τροχιά γύρω από τους τέσσερις μεγάλους δορυφόρους του Δία, την Ευρώπη, την Ιώ, το Γανυμήδη και την Καλλιστώ, ενώ το τελευταίο κοντινό ταξίδι του στο μυστηριακό κόσμο της Ιούς αναμένεται να λάβει χώρα τον Ιανουάριο του 2002. Οι ανακαλύψεις του μέχρι τώρα έχουν ξεπεράσει κάθε προσδοκία και, βέβαια, τίποτα δεν τελείωσε ακόμα!

STEPHEN HAWKING: "ΑΠΟΙΚΙΣΤΕ ΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ"!

Η αποίκιση του Διαστήματος από τον άνθρωπο φαίνεται πως απασχολεί ιδιαίτερα τον κορυφαίο αστροφυσικό Stephen Hawking, ο οποίος σε πρόσφατη συνέντευξή του στη βρετανική εφημερίδα "Daily Telegraph" δήλωσε καθαρά: "Δεν νομίζω ότι η ανθρωπότητα θα μπορέσει να επιβιώσει και αυτή τη χιλιετία εάν δεν εξαπλωθεί στο Διάστημα. Υπάρχουν πάρα πολλά ατυχήματα που μπορούν να συμβούν σε έναν πλανήτη και να αποβούν μοιραία για τους ζώντες οργανισμούς σε αυτόν".

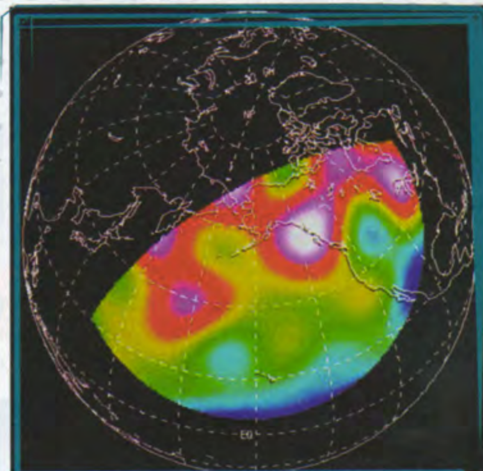


Σύμφωνα με τον Hawking, ο μεγαλύτερος κίνδυνος για την εξαφάνιση του ανθρώπου δεν είναι ένας πιθανός νέος Παγκόσμιος Πόλεμος, αλλά μια καταστροφή που θα προέρχεται από το βιολογικό πεδίο. Οπως φάνηκε καθαρά και από τον πρόσφατο πανικό με τον άνθρακα, η πρόσβαση σε επικίνδυνα βιολογικά υλικά είναι στις μέρες μας ιδιαίτερα εύκολη και ένα μικρό εργαστήριο μπορεί άνετα να φιλοξενήσει αμφίβολης σκοπιμότητας πειράματα γενετικής μηχανικής.

Ο Steven Hawking κυκλοφόρησε τελευταία το νέο βιβλίο του "Το Σύμπαν με λίγα λόγια", όπου αναφέρεται για ακόμα μία φορά στα προσφιλή θέματα του χωροχρόνου και της γενικής θεωρίας της σχετικότητας. Ο γνωστός επιστήμονας πιστεύει πως, αργά ή γρήγορα, θα καταφέρουμε να φτιάξουμε μια συσκευή ανάλογη με το Warp Drive του Star Trek, προκειμένου να απεμπλακούμε από τις καθυστερήσεις των συμβατικών διαστημοπλοίων που ταξιδεύουν με ταχύτητες μικρότερες από αυτήν του φωτός. Εχει, άραγε, δίκιο να είναι τόσο αισιόδοξος; Μέσα στα επόμενα χρόνια, εμείς ή - το πιθανότερο - οι απόγονοί μας θα έχουν την ευκαιρία να το διαπιστώσουν...

Σύμφωνα με τον Hawking, ο μεγαλύτερος κίνδυνος για την εξαφάνιση του ανθρώπου δεν είναι ένας πιθανός νέος Παγκόσμιος Πόλεμος, αλλά μια καταστροφή που θα προέρχεται από το βιολογικό πεδίο.





ΣΤΑΘΕΡΗ Η ΤΡΥΠΑ ΤΟΥ ΟΖΟΝΤΟΣ

Οι επιστήμονες που μελετούν την τρύπα του όζοντος διαπίστωσαν πως το μέγεθός της δεν έχει υποστεί σημαντικές αυξομοιώσεις μέσα στα τελευταία τρία χρόνια, ενώ το ίδιο ισχύει και για την πυκνότητά της.

Το γεγονός αυτό αποτελεί προάγγελο μιας μάλλον αισιόδοξης εξέλιξης για την περίφημη τρύπα, αφού πιστεύεται πως ο κίνδυνος περαιτέρω διόγκωσής της έχει πλέον εξαλειφθεί, ενώ μέσα στα επόμενα 30 με 50 χρόνια θα αρχίσει να συρρικνώνεται, αφού αντίστοιχα η περιεκτικότητα της ατμόσφαιρας σε χημικά που καταστρέφουν το όζον θα μειώνεται, μετά την κινητοποίηση των τελευταίων χρόνων.

Η απαγόρευση χρήσης χλωροφθορανθράκων, που αποτελούν το μεγαλύτερο εχθρό του όζοντος, η οποία τέθηκε σε ισχύ διεθνώς το 1987, αποδείχθηκε ιδιαίτερα χρήσιμη και αποτελεσματική, και, σύμφωνα με το νομπελίστα χημικό Sherwood Rowland, θα οδηγήσει σε πλήρες κλείσιμο της τρύπας στα τέλη του αιώνα που διανύουμε.

Ως γνωστόν, η τρύπα του όζοντος εμποδίζει την ατμόσφαιρα να φιλτράρει σωστά τις ακτίνες του ηλίου, με συνέπεια να αυξάνεται ο κίνδυνος προσβολής από καρκίνο του δέρματος.

Ως γνωστόν, η τρύπα του όζοντος εμποδίζει την ατμόσφαιρα να φιλτράρει σωστά τις ακτίνες του ηλίου, με συνέπεια να αυξάνεται ο κίνδυνος προσβολής από καρκίνο του δέρματος και άλλες σοβαρές δερματικές παθήσεις, ειδικά σε περιπτώσεις παρατεταμένης έκθεσης στην επικίνδυνη ηλιακή ακτινοβολία. Οχι τίποτε άλλο, αλλά στο σχολείο μάς έμαθαν τον ήλιο ως ζωοδότη κι έχω την εντύπωση πως πρέπει να παραμείνει τέτοιος...

ALL IN WONDER RADEON

Κάν' τα μου όλα!

Ενα από τα πράγματα που μου έκαναν εντύπωση τον τελευταίο καιρό, ήταν το νέο ολοκληρωμένο chipset της nVIDIA, το nForce, αφού σε μία μόλις πλατφόρμα συνδυάζει ελεγκτή υποστήριξης συστήματος (mainboard), επεξεργαστή γραφικών, επεξεργαστή ήχου και ελεγκτή δικτύου. Ολα σε ένα, δηλαδή. Εγώ, όμως, σκέφτομαι να περιορίσω τις αναβαθμίσεις στο σύστημά μου. Γι' αυτό επέλεξα την, αν και πλέον ενός έτους, All in Wonder Radeon - καμία σχέση με το nForce - για να παρουσιάσω μέσα από αυτή τη στήλη.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Πριν από αρκετά χρόνια, όταν είχα αποφασίσει να αλλάξω το παλιό "καβουρδιστήρι" μου με ένα αξιόλογο PC, είχα βάλει μια καρτούλα με το πανάκριβο και κορυφαίο τότε Riva 128. Θυμάμαι πόσο ευχαριστημένος ήμουν και πως έκανα επίδειξη σε όλους τους φίλους μου για να τους κάνω να ζηλέψουν - τέτοια ψωνάρα ήμουν (αν δείτε το ψευδώνυμο στο e-mail μου, θα καταλάβετε το μέγεθος του προβλήματος...) - με όλα τα φανταχτερά γραφικά στα παιχνίδια, με τα οποία μόνο οι ελάχιστοι τότε κάτοχοι Voodoo 2 μπορούσαν να μείνουν ασυγκίνητοι!

ΑΝΩΜΑΛΗ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ

Εφτασε, λοιπόν, μια μέρα που, κατά την προσφιλή συνήθειά μου, κοκορευόμουν στο σπίτι ενός φίλου για τα κατορθώματα της κάρτας μου, όταν αυτός εκκίνησε το PC του για να μου δείξει ένα νέο πρόγραμμα. Κοίταζα σκεπτικά το desktop, θέλοντας να δικαιολογήσω με κάποιον τρόπο αρνητικά τα "γλυκά" και απαλά χρώματα, χωρίς καθόλου είδωλο, που εμφανίζονταν στις υψηλές, για την εποχή, αναλύσεις της οθόνης. Λίγο μετά και μη έχοντας δώσει καμία απολύτως σημασία στο πρόγραμμα, παρακολουθούσα το φίλο μου που έβαζε μια κασέτα στο βίντεο για να κάνει "μια δουλίτσα", όπως μου είπε. Ξαφνικά, στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίστηκε η εικόνα του βίντεο και το λαμπάκι του σκληρού δίσκου αναβόσβηνε σαν δαιμονισμένο. "Καλέ κύριε δίσκε, τι γίνεται εδώ", σκέφτηκα σαστισμένος. Αποφάσισα να ρίξω την υπερηφάνειά μου και να ρωτήσω "τι είν' τούτο;".



Η ΠΕΝΤΑΜΟΡΦΗ ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΡΑΣ

Λίγα λεπτά αργότερα είχα αποφασίσει ότι η κάρτα της ATI ήταν η καλύτερη που είχα δει ποτέ μου. Μέσα σε λίγες μέρες και κάνοντας τις απαραίτητες έρευνες σε hardware sites είχα αλλάξει τελείως τις απόψεις μου για τον τρόπο που δημιουργούνται και εξελίσσονται όχι μόνο οι κάρτες γραφικών, αλλά και ολόκληρα τα υπολογιστικά συστήματα. Και όλα αυτά τα έκανε μια "ταπεινή" All In Wonder της ATI, με 4MB μνήμη, αλλά με εντυπωσιακή ποιότητα απεικόνισης, πολλές αναλύσεις, άψογη ποιότητα αναπαραγωγής MPEG βίντεο, δυνατότητα σύνδεσης με βίντεο και βιντεοκάμερα για τη σύλληψη βίντεο - σε πραγματικό χρόνο παρακαλώ - και, φυσικά, με ενσωματωμένο TV tuner για παρακολούθηση τηλεοπτικών προγραμμάτων, πολλών καναλιών ταυτόχρονα, και σύλληψη εικόνας βίντεο και ήχου, τη στιγμή που πολλές κάρτες τηλεόρασης που κυκλοφορούν ακόμα στην αγορά έχουν προβλήματα συμβατότητας και αλληλεπίδρασης με τις κάρτες γραφικών και τα πρότυπα βίντεο. Μια κάρτα που τα έκανε όλα, σε ένα πακέτο. Ενας μεγάλος έρωτας γεννήθηκε...

ΕΝ ΕΤΕΙ 2000 +1 (ΚΑΙ ΚΑΤΙ - Ή 2 ΠΑΡΑ ΚΑΤΙ)...

Η AIW Radeon δεν είναι η νεότερη πρόταση της ATI στη σκηνή των ολοκληρωμένων καρτών γραφικών, καθώς έχει ήδη ανακοινωθεί στο εξωτερικό η AIW Radeon 8500 (την οποία δε-

σμεύομαι να παρουσιάσω μέσα από τη στήλη, το συντομότερο δυνατό), όμως αυτή τη στιγμή η AIW Radeon αποτελεί μια πολύ καλή πρόταση για την ελληνική αγορά, με λογική τιμή για τα προσόντα της. Η AIW έχει τα περισσότερα στοιχεία, συνοδευτικά και manuals που έχω δει ποτέ σε πακέτο κάρτας γραφικών. Η "συλλογή" περιλαμβάνει την κάρτα, 4 CDs με οδηγούς και προγράμματα (setup CD, πλήρη έκδοση του Merlin VR για τη δημιουργία 3D μοντέλων και animation, το VideoStudio 4.0 της Ulead για την επεξεργασία βίντεο και MPEG-2 και το MatchWare Mediator, που είναι πρόγραμμα σύνθεσης multimedia παρουσιάσεων), 4 διαφορετικούς adapters (DVI-I to VGA connector, input και output adapters, καλώδια composite και and S-video), 2 βιβλιάρια οδηγιών και έναν οδηγό γρήγορου set-up.

ΕΓΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ!

Η εγκατάσταση της κάρτας ήταν τόσο απλή όσο η εγκατάσταση κάθε άλλης απλής κάρτας γραφικών. Το πρώτο που κάνει εντύπωση είναι πως η κάρτα δεν διαθέτει βύσμα για VGA! Αντ' αυτού, υπάρχει το βύσμα DVI για σύνδεση με Digital Flat Panels, στο οποίο κουμπώνει ένας μετατροπέας που βγάζει 15 bit έξοδο για VGA. Αυτό συμβαίνει γιατί η κάρτα έχει τόσα πολλά βύσματα, που δεν υπήρχε χώρος και για τις δύο εξόδους. Επειτα έχει σειρά το καλώδιο σύνδεσης με την κάρτα ήχου και η σύνδεση της κεραίας στο modulator της κάρτας. Ενα μικρό hub φιλοξενεί τα βύσματα σύνδεσης με εξωτερικές πηγές ήχου και εικόνας και περιλαμβάνει εξόδους και εισόδους S-Video, composite, ακόμα και S/PDIF (ψηφιακό βύσμα για ήχο Dolby 5.1 από DVD).

ΤΡΑΓΟΥΔΑ ΚΑΝΑΡΙΝΙ...

Κατά την εκκίνηση του συστήματος όλα κύλησαν ήρεμα. Τα Windows αναγνώρισαν όλους τους οδηγούς από το CD της ATI, χωρίς σκαμπανεβάσματα και τερτίπια, με τελευταία προσθήκη το ATI Multimedia Center (MMC), το οποίο είναι η πιο ενδιαφέρουσα λειτουργική εφαρμογή του πακέτου. Το πρώτο που με απασχόλησε - όπως και σε άλλη ανάλογη κάρτα - ήταν η ρύθμιση του τηλεοπτικού σήματος, το οποίο μάλιστα είναι στερεοφωνικό. Το μόνο που μπορούσα να κάνω ήταν να επιλέξω τον τύπο του σήματος (cable, antenna ή composite. Επιλέγοντας φυσικά antenna ή composite, τα αποτελέσματα είναι τα ίδια αν υπάρχει σύνδεση με την κεντρική κεραία, ενώ αν υπάρχει απλή φορητή κεραία, τότε μόνο με antenna μπορεί να υπάρξει χαμηλής ποιότητας σήμα) και το πρόγραμμα έκανε αυτόματη σάρωση, αποδίδοντας όλα τα κανάλια που μπόρεσε να αναγνωρίσει. Σε αυτό το σημείο το πρόγραμμα επιτρέπει τη δημιουργία τηλεοπτικής λίστας, όπου μπορούσα να φτιάξω ένα πρόγραμμα τηλεθέασης και ακόμα να γράψω κάποια προγράμματα στο σκληρό δίσκο. Οι ρυθμίσεις της κάρτας ολοκληρώθηκαν.

ΧΕΙΛΑΚΙ ΠΕΤΡΟΚΕΡΑΣΟ ΚΑΙ ΜΑΓΟΥΛΟ ΒΕΡΙΚΟΚΟ...

Αν και μου αρέσουν τα παιχνίδια, αυτό που με τράβηξε πιο πολύ στην AIW Radeon ήταν κάτι άλλο. Βεβαίως, για την ιστορία αλλά και για τεχνικούς λόγους, πρέπει να θυμόσαστε ότι η κάρτα "φοράει" το Radeon, το οποίο είναι από μόνο του ένα πολύ καλό και ολοκληρωμένο 3D chip, που στέκεται, κατά περιπτώσεις, ισάξια με το GeForce 2 σε απόδοση, αλλά προσφέρει και πολλά άλλα τεχνικά στοιχεία. Η κάρτα πλαισιώνεται από 32MB DDRAM, χρονισμένη στα 166MHz.



Ο πίνακας "Properties" απ' όπου μπορούν να επιλεγούν και να ρυθμιστούν όλες οι λειτουργίες της.

ΤΟ "ΘΕΑΤΡΟ" ΤΟΥ... ΠΑΡΑΛΟΓΟΥ;

Αυτό που κάνει την κάρτα να ξεχωρίζει από άλλες ανάλογες (προτάσεις της Asus με ολοκληρωμένες κάρτες 3D/TV με chips της nVIDIA αλλά και της Matrox με τις πολύ καλές Marvel) είναι το -κατασκευής ATI - Rage Theatre Chip, που είναι υπεύθυνο για την αναπαραγωγή βίντεο και κωδικοποιεί ή αποκωδικοποιεί βίντεο σήματα από και σε όλα τα πρότυπα NTSC και PAL. Οι περισσότερες άλλες εταιρείες που κατασκευάζουν πολυμορφικές κάρτες, χρησιμοποιούν chips ελέγχου σήματος βίντεο από τρίτες εταιρείες. Τα αποτελέσματα δεν είναι κακά, όμως στην περίπτωση της AIW Radeon, τα πάντα είναι κατασκευασμένα από την ATI, με αποτέλεσμα να συνεργάζονται άψογα μεταξύ τους. Επίσης, η ποιότητα εικόνας του τηλεοπτικού σήματος είναι άψογη (καθαρότατη, χωρίς τρεμόπαιγμα και χωρίς εμφανείς γραμμές σάρωσης). Οσον αφορά στην επιτάχυνση DVD, οι κάρτες της ATI είναι οι μόνες που προσφέρουν και iDCT και MC αποκωδικοποίηση, με αποτέλεσμα να είναι ταχύτατες κατά την αναπαραγωγή DVD. Η ποιότητα, πάλι, της εικόνας σε οθόνη είναι σαφώς ανώτερη από τις GeForce 2 και 3 και υπολείπεται ελάχιστα από τις κορυφαίες επιδόσεις της Matrox. Τέλος, η ποιότητα απεικόνισης σε τηλεόραση είναι κορυφαία. Είχα αποκομίσει τις καλύτερες εντυπώσεις από τη Marvel G400 TV, αλλά αυτό μέχρι να δω την AIW Radeon. Η εικόνα στο γυαλί της τηλεόρασης είναι σχεδόν "κρύσταλλο"! Βεβαίως, στις "φυσιολογικές" τηλεοράσεις με σάρωση 50Hz, το είδωλο είναι εμφανές. Ομως, είχα τη χαρά να τη δω και σε τηλεόραση με σάρωση 100Hz, όπου η εικόνα ήταν σαφώς καλύτερη - όχι κατά πολύ χειρότερη από ένα monitor προηγούμενης γενιάς. Στην απεικόνιση DVD στην τηλεόραση, η εικόνα που απέδωσε η κάρτα ήταν σαφώς ανώτερη από την αντίστοιχη που πρόβαλε ένα βίντεο. Αλλά και στα παιχνίδια, τα καταφέρνει μια χαρά.

Η ΚΥΡΙΑ... ΠΑΙΖΕΙ!

Εδώ θα κάνω μια μικρή παρένθεση για να αναφερθώ στις επιδόσεις της κάρτας στα παιχνίδια. Σίγουρα δεν είναι ανάλογες μιας GeForce 2 GTS, ειδικά στις μεγάλες αναλύσεις (πάνω από 1.024x768), αλλά υπάρχει μια μικρή λεπτομέρεια που ισχύει και όλοι πρέπει να λάβετε υπόψη σας. Μια κάρτα όπως αυτή, δελεάζει τον παίκτη να παίξει στην τηλεόρασή του. Στην τηλεόραση, ούτως ή άλλως, αναλύσεις μεγαλύτερες από 1.024x768 (και αυτή όχι ωφέλιμη) δεν είναι εφικτές. Με αυτή την ανάλυση στο Quake 3, η κάρτα αποδίδει 70 καρέ το δευτε-

AIW RADEON

ΥΠΕΡ
- Αψογη απεικόνιση στην τηλεόραση
- Επιτάχυνση DVD
- Πληθώρα χαρακτηριστικών, συνδέσεων και συνοδευτικού software
- Σύλληψη και αναπαραγωγή βίντεο

ΚΑΤΑ
- Μία γενιά ξεπερασμένη επιτάχυνση 3D γραφικών

ρόλεπτο με χρωματισμούς 32 bit που είναι υπεραρκετά (θυμηθείτε ότι το ανθρώπινο μάτι μπορεί να συλλάβει μόλις 24 καρέ το δευτερόλεπτο). Ακόμα, λόγω της υψηλής ποιότητας απόδοσης στο γυαλί της τηλεόρασης, κατάφερα να παίξω παιχνίδια στρατηγικής (Starcraft, Red Alert) αλλά και το Diablo 2, τα οποία έχουν λειτουργικές λεπτομέρειες αλλά και κείμενο. Το τεστ απέδειξε ότι ακόμα και αυτά τα παιχνίδια παίζονται εύκολα στην τηλεόραση με την AIW Radeon, χωρίς κανένα πρόβλημα ευκρίνειας. Οπότε, αν έχετε μια καλή τηλεόραση και θέλετε να την εκμεταλλευτείτε, η Radeon είναι για εσάς. Εμένα η κάρτα με έβαλε σε πειρασμό να "χτίσω" ένα σύστημα, το οποίο θα έχω μόνιμα συνδεδεμένο με την τηλεόρασή μου, χωρίς την ταυτόχρονη χρήση οθόνης. Σκεφτήκατε ποτέ να έχετε ένα PC για το σαλόνι σας;

Η ΚΥΡΙΑ ΞΕΡΕΙ ΚΑΙ ΒΙΝΤΕΟ ΝΑ ΓΡΑΦΕΙ...

Αν προσθέσει κανείς ότι η κάρτα μπορεί να συλλάβει και να γράψει βίντεο αρχεία σε πραγματικό χρόνο, ακόμα και να κάνει παραγωγή ποιότητας DVD (MPEG 2, με ρεαλιστικές αναλύσεις 720x480 και 352x240 -με software υπολογισμούς όμως, καθώς η κάρτα δεν διαθέτει και chip επεξεργασίας DV!), είτε από εξωτερική πηγή (βίντεο, κάμερα) είτε απευθείας από την τηλεόραση... τρελή χαρά!

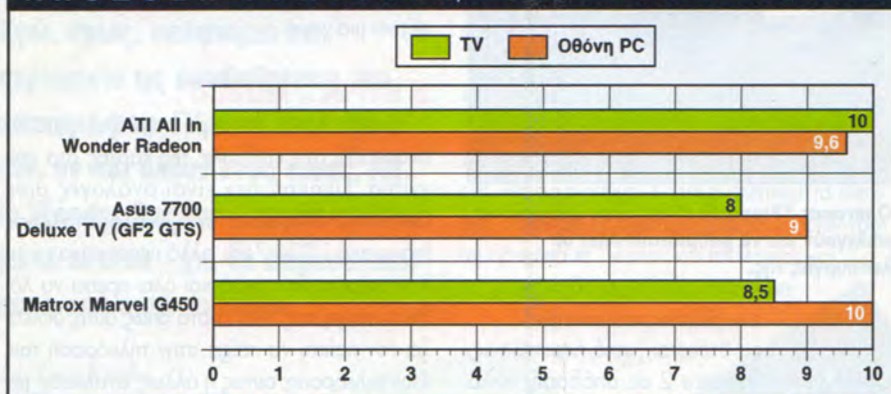
ΜΗΠΩΣ ΜΠΟΡΕΙ ΚΑΙ ΝΑ ΜΑΓΕΙΡΕΥΕΙ;

Το συνοδευτικό software είναι υπερπλήρες καθώς περιλαμβάνει αξιόλογα εμπορικά προγράμματα. Το VideoStudio 4.0 είναι πρόγραμμα επεξεργασίας και δημιουργίας digital video και εφέ υψηλής ποιότητας. Ακόμα, το εντυπωσιακό ATI Multimedia Center αποτελεί την πιο ολοκληρωμένη σουίτα του είδους, περιλαμβάνοντας DVD player, VCD player, video file player και, φυσικά, το πρόγραμμα TV. Το DVD player της ATI βασίζεται, ως γνωστόν, στον πυρήνα του Cinemaster, ο οποίος εκμεταλλεύεται όλες τις τεχνικές επιτάχυνσης της κάρτας με αποτέλεσμα να είναι ο γρηγορότερος, αν και υπολείπεται από τους PowerDVD και WinDVD σε ποιότητα ήχου.

ΛΑΜΒΑΝΩ ΤΗΝ ΤΙΜΗ ΝΑ ΖΗΤΗΣΩ ΤΗΝ ΧΕΙΡΑ...

Οταν η ATI συνέλαβε την ιδέα του σχεδιασμού της πρώτης κάρτας All In Wonder, ο βασικός σκοπός της, φαντάζομαι πως ήταν η δημιουργία ενός προϊόντος που θα περιελάμβανε όλες τις λειτουργίες βίντεο, τις οποίες πιθανώς θα χρειαζόταν ένα υπολογιστικό σύστημα. Και τα κατάφερε. Με την AIW Radeon ήρθε να επιβεβαιώσει ότι είναι η "βασίλισσα" σε αυτό τον τομέα, να αποδείξει ότι πλέον δεν υπολείπεται σε απόδοση και να κοιτάξει αφ' υψηλού τους ανταγωνιστές της. Μάλιστα, προσφέρει περισσότερα απ' όσα θα φανταζόταν κανείς. Η τιμή της μπορεί να θεωρηθεί πλέον σχετικά προσιτή για το μέσο αγοραστικό κοινό και τη συνιστώ ανεπιφύλακτα - εκτός κι αν θέλετε να περιμένετε την εμφάνιση της νέας AIW Radeon 8500, η οποία μάλιστα θα κάνει επεξεργασία DV. Σας προειδοποιώ, όμως, ότι η τιμή της είναι μάλλον τσουχτερή... PC

ΑΠΟΔΟΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ/ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΕΙΚΟΝΑΣ



ΕΠΙΤΑΧΥΝΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ



Συγκρίναμε την απόδοση και τις δυνατότητες της κάρτας με τις Matrox Marvel και Asus Deluxe TV, οι οποίες αποτελούν ολοκληρωμένες λύσεις με multimedia χαρακτηριστικά και δυνατότητες βίντεο και τηλεόρασης και, φυσικά, προορίζονται για την ίδια αγορά με την ATI AIW Radeon.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Hardware
- RADEON graphics processing unit (GPU)
- 32MB RAM
- AGP 4X/2X universal bus
- Ρυθμοί ανανέωσης μέχρι 200Hz
- Υποστήριξη VESA DDC 1/2b/2b+

Βύσματα
- PC monitor: 15-pin VGA
- DVI-I output
- Stereo audio, S-video, composite video in
- S-video and composite video out
- Dolby Digital stereo audio output (S/PDIF)

Σύλληψη και επεξεργασία
- Σύλληψη MPEG-2 video σε αναλύσεις μέχρι 720x480 με 30 καρέ το δευτερόλεπτο
- Σύλληψη εικόνων από συσκευές βίντεο ή κάμερα
- Επεξεργασία βίντεο με τη χρήση των προγραμμάτων του πακέτου

Οικιακός κινηματογράφος
- Hardware DVD video playback
- Digital Audio output (S/PDIF)

Δυνατότητες σύνδεσης
- Digital Flat Panel (DVI-I) support (AGP version only)
- Video output προς τηλεόραση ή συσκευή βίντεο

Στην αρχή ήμουν λίγο διστακτικός για το τι θα μπορούσα να βρω σε ένα site που αυτοαποκαλείται "Portal από άσχετους για άσχετους". Δεν άργησα, όμως, να ανακαλύψω ότι μόνο σε άσχετους δεν απευθύνεται. Αντιθέτως, περιλαμβάνει θεματολογία που προσεγγίζει μάλλον ψαγμένα άτομα!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Asxetos.gr

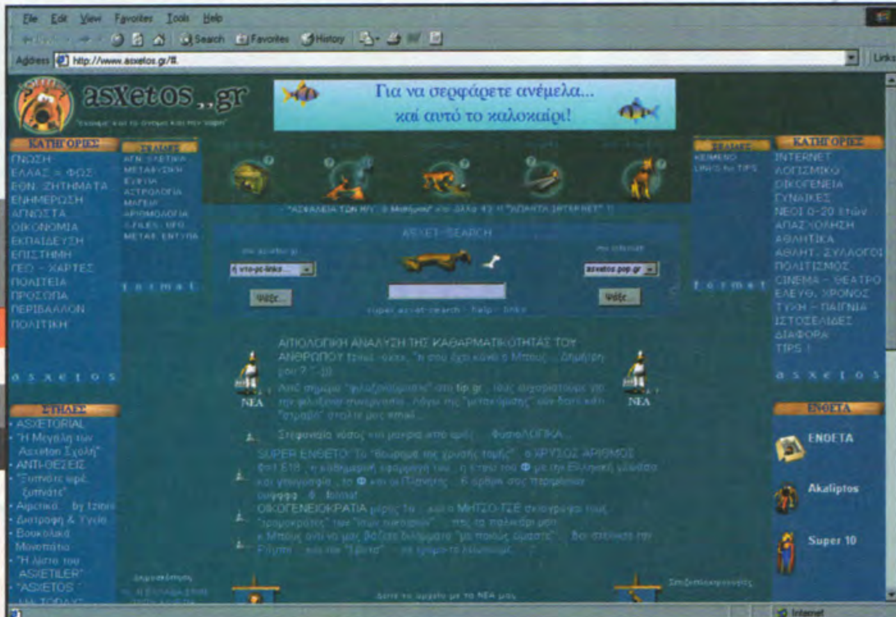
Θεωρώ απαραίτητο να ξεκινήσω από το τι σημαίνει portal, γι' αυτούς που ίσως δεν γνωρίζουν. Portal, λοιπόν, είναι ένας δικτυακός τόπος όπου μπορούμε να βρούμε links για διάφορα sites, να διαβάσουμε τα τελευταία νέα πάνω σε αρκετά θέματα και γενικά να εξερευνήσουμε περαιτέρω το Internet μέσω αυτού. Συνήθως τα portals ανανεώνονται σε καθημερινή βάση και αρκετοί χρήστες προτιμούν να τα έχουν ως home page στους browsers τους. Αλλά ας αφήσουμε όμως τις γενικότητες και ας δούμε λίγο καλύτερα τον "Ασχετο" (http://www.asxetos.gr).

Πρόκειται για ένα όμορφα σχεδιασμένο portal, με εύκολα μενού και αρκετές κατηγορίες θεμάτων που ενδιαφέρουν όλες τις ηλικίες και μπορούν να φανούν χρήσιμες σε κάποιον που ψάχνει κάτι εξειδικευμένο. Οδηγός στο site είναι ο Format, ένας μικρός συμπαθέστατος σκύλος, ο οποίος συνοδεύει το χρήστη σχεδόν σε όλες τις σελίδες, δίνοντάς του τη δυνατότητα επιστροφής στην αρχική σελίδα ή προσθήκης της σελίδας που εμφανίζεται στα favorites ή τα bookmarks (όπως τα προτιμάει ο καθένας). Μπορεί ακόμα να στείλει τη σελίδα σε έναν φίλο μέσω e-mail ή να την εκτυπώσει. Η Ασχετ-Search είναι η μηχανή αναζήτησης που χρησιμοποιεί το Asxetos και αν και... άσχετη, μπορεί να οδηγήσει σε σχετικά αποτελέσματα είτε στο site είτε εκτός αυτού.

Οσον αφορά στο περιεχόμενο και στα νέα, αυτά ανανεώνονται σχεδόν καθημερινά, ακολουθώντας την επικαιρότητα. Στο κέντρο της σελίδας μπορούμε να βρούμε κάποια άρθρα που συνήθως σχολιάζουν τα τρέχοντα γεγονότα, ενώ λίγο πιο πάνω διακρίνονται, με μικρά γράμματα, κάποια μαθήματα πάνω στους Η/Υ ή το Internet τα οποία μπορούμε να διαβάσουμε (θα μιλήσουμε γι' αυτά παρακάτω). Αριστερά και δεξιά του portal υπάρχουν μοιρασμένες οι περίπου 30 κατηγορίες που αποτελούν το μεγαλύτερο κομμάτι του Asxetos. Η καθεμία απ' αυτές αποτελείται από τουλάχιστον 5 υποκατηγορίες, ανεβάζοντας τον πραγματικό αριθμό των κατηγοριών στις 200, γεγονός που κάνει το site ένα από τα πιο πλούσια στον ελληνικό χώρο. Ας δούμε, όμως, τι μπορούμε να ανακαλύψουμε μέσα απ' όλες αυτές τις κατηγορίες θεμάτων και αν, τελικά, αξίζει τον κόπο κάποιος να κάνει μία δικτυακή βόλτα από εκεί.

Στην αριστερή στήλη θα βρούμε θέματα για την Ελλάδα, όπως για την αρχαία Ελλάδα ή το Βυζάντιο, καθώς και για τη σημερινή εποχή, με τους Ολυμπιακούς Αγώνες ή την ελληνική γλώσσα να δεσπόζουν. Συνεχίζουμε με κατηγορίες που αφορούν στη Γνώση, την Οικονομία, την Ενημέρωση, την Πολιτική και την Εκπαίδευση, οι οποίες αποτελούν θησαυρό πληροφοριών, αφού περιέχουν αρκετά sites η καθεμιά. Πολύ καλές και οι κατηγορίες Αγνωστα και Εθνικά ζητήματα, όπου μπορούμε να βρούμε σελίδες για Μεταφυσικά ερωτήματα, τη Μαγεία, ακόμα και τα γνωστά σε όλους μας X-Files στην πρώτη (ελπίζουμε φέτος ο ΑΝΤ1 να προβάλει καινούρια επεισόδια), ενώ στη δεύτερη υπάρχει υλικό για την Κύπρο, το Μακεδονικό αλλά και τις σχέσεις Ελλάδος - Τουρκίας (τρομάρα μας!). Στη δεξιά στήλη θα δούμε κυρίως links για τη Διασκέδαση, το Internet, τον κινηματογράφο και διάφορα άλλα trendy θέματα. Τα Tips θα προσπαθήσουν να κάνουν τη ζωή μας με τους υπολογιστές ευκολότερη, ενώ μπορούμε επίσης να βρούμε links για sites των αγαπημένων μας (χεχε) ελληνικών ομάδων.

Ανοίγοντας τώρα κάποια από τις υποκατηγορίες, εμφανίζεται ένα καινούριο παράθυρο που μας μεταφέρει στη σελίδα όπου υπάρχουν όλα τα links που αφορούν στο θέμα. Κάθε link συνοδεύεται από μια μικρή περιγραφή για το τι θα βρούμε εκεί, ενώ παράλληλα υπάρχει και ένα αρκετά πρωτότυπο σύστημα αξιολόγησης,



Portal από άσχετους για άσχετους. Πάλι έφτασα στο άσχετο σημείο την πιο άσχετη στιγμή.

με όμορφα εικονίδια, το καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει την ποιότητα, το υλικό ή το design του εκάστοτε site. Δίπλα ακριβώς υπάρχει το όνομα του καταχωρητή καθώς και οι προτιμήσεις του στη μουσική και τα ποτά (προσωπικά προτιμώ ουζάκι και ας λέτε ό,τι θέλετε)!

Αυτά, όμως, που κεντρίζουν το ενδιαφέρον και με κράτησαν για αρκετή ώρα στο site ήταν τα Ενθετα και οι Μόνιμες Στήλες. Στα Ενθετα υπάρχει ο Ακάλυπτος (έχει καμία σχέση με τον γνωστό ή είναι και αυτός ακόμη ένας άσχετος;), ο οποίος αναλαμβάνει να μας πληροφορεί για οικονομικά θέματα, όπως τα δάνεια και πόσα χρήματα θα πληρώσουμε παραπάνω αν προχωρήσουμε στη λήψη τους ή τι εστί απορρόφηση. Πάντως, παρ' ότι... Ακάλυπτος φαίνεται να μπορεί να απαντήσει σε αρκετά πονηρά ερωτήματα κυρίως οικονομικής φύσεως. Συνεχίζουμε με το Super 10, που απευθύνεται σε ενήλικες και περιέχει -τι άλλο- μια δεκάδα από πολύ ενδιαφέροντα sites για να γνωρίσουμε περισσότερα για τη σεξουαλική ζωή μας καθώς και την ερωτική ζωή των αρχαίων Ελλήνων [λες και δεν τα ξέραμε ;)]. Για το τέλος κράτησα τα Ενθετα... του κουτιού, όπως ονομάζονται. Εδώ βρίσκεται ο πραγματικός χαβαλές και η πλάκα, αφού μπορούμε να γελάσουμε ελεύθερα διαβάζοντας για τρελές αγελάδες ή βλέποντας φωτογραφίες με τον Osama Bin Laden λιγότερο τρομοκράτη και περισσότερο καραγκιόζη. Αρκετά ακόμα links υπάρχουν εδώ, αλλά δεν θα σας τα αποκαλύψω, γιατί έτσι θα χάσετε όλο το χαβαλέ που θέλει να περάσει με τον τρόπο του το Asxetos. Ωρα να δούμε και τις Μόνιμες Στήλες: Εδώ θα βρούμε το Asxetorial, όπου ο Ασχετος γράφει τις προσωπικές του απόψεις πάνω σε αρκετά καυτά και μη θέματα. Αρκετοί άσχετοι φίλοι του, επίσης, καταβάλλουν προσπάθειες για να διευρύνουν το ρήγμα μεταξύ άσχετου και σχετικού και μάλλον τα καταφέρνουν. Διαβάστε τις απόψεις τους και σίγουρα θα προβληματιστείτε για πράγματα που πριν δεν σκεφτόσαστε καν, ίσως γιατί κάποιοι δεν θέλουν να το κάνετε. Λίγο πιο κάτω βρίσκουμε την ΑσχετοΣχολή. Ναι, ναι, καλά καταλάβατε. Πανεπιστήμια εικονικής πραγματικότητας και σχολεία από το σπίτι δεν μου θέλατε; Ορίστε η ευκαιρία να αριστεύσετε (εμένα, πάντως, ο καθηγητής μού θυμίζει περισσότερο τον επιλοχία μου στο στρατό). Εδώ μπορούμε να γίνουμε ξεφτέρια στην ασφάλεια συστημάτων, να ξεκινήσουμε το δημοτικό των Windows παρακολουθώντας την Α' τάξη, αλλά και να μάθουμε πώς να δημοσιεύουμε δικά μας πράγματα στο Internet. Η Λίστα του Ασχετίλερ (version χωρίς Εβραίους και Γερμανούς) παρέχει τη δυνατότητα πρόσβασης σε κάποια sites που διαθέτουν mailing lists, ώστε να εμπλουτίσουμε τον εσωτερικό κόσμο μας με ακόμα περισσότερο spam mail. Αυτό, βέβαια, είναι πολύ καλό για τους μοναχικούς τύπους, που σπάνια λαμβάνουν e-mails και αισθάνονται σε μεγαλύτερο βαθμό την ανάγκη της επικοινωνίας, αφού, τελικά, κάποιος θα τους θυμάται και θα τους ενημερώνει τακτικά κάθε μέρα ή μήνα.

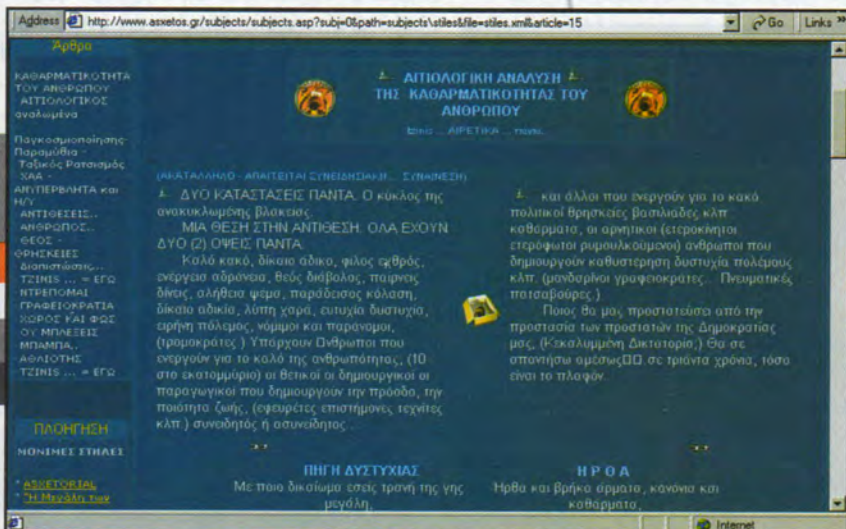


Καλά, στο www.asxetos.gr ήρθα ή στο Κέντρο Νεοσύλλεκτων στην Κόρινθο;

> **Η Ασχετ-Search είναι η μηχανή αναζήτησης που χρησιμοποιεί το Asxetos και αν και... άσχετη, μπορεί να οδηγήσει σε σχετικά αποτελέσματα είτε στο site είτε εκτός αυτού.**

Οπως θα διαπιστώσατε, οι άσχετοι όχι απλώς δεν έχουν εκλείψει ως είδος, αλλά είναι τόσο πολλοί που κατάφεραν να ανοίξουν ένα δικό τους site, να εκφράζονται μέσα απ' αυτό, αλλά και να μας δίνουν, μέσα από τη φαινομενική ασχετοσύνη τους, πολύτιμες συμβουλές για ποικίλα θέματα. Εντυπωσιάστηκα από τον τρόπο που διαλέγει το Asxetos να προβάλει τις ανησυχίες του και τις συμβουλές του σε αρκετά ζητήματα, προσπαθώντας να αφυπνίσει τους "σχετικούς", αφού -όπως θα καταλάβατε- δεν πρόκειται μόνο για ένα links site που θα έρθει και θα περάσει, αλλά για μια σελίδα γεμάτη περιεχόμενο, που περιμένει να το ανακαλύψουν αυτοί που έχουν κέφι και ενδιαφέρονται να περάσουν ευχάριστα την ώρα τους.

Μην ξεχάσετε να σερφάρετε σε όλες τις σελίδες με τα links, καθώς θα βρείτε πάρα πολλά ελληνικά sites, δουλειές παιδιών που έχουν κάτι να πουν. Μέσα απ' αυτές ανακάλυψα γωνιές του ελληνικού Internet που δεν φανταζόμουν ποτέ ότι υπήρχαν. Τελικά, ο Ασχετος και το site του κέρδισαν μία θέση στα bookmarks μου.



"Σαν βγεις στον πηγαιμό για τον Asxetos.gr, τέτοια στο δρόμο σου πολλά θα συναντήσεις..."

Πριν από πολλά χρόνια -τότε ακόμα που ο Τσουρινάκης ζούσε σε σπηλιά, όταν οι δράκοι έκαναν πλιάτσικο στα χωριά, καίγοντας με τις καυτές ανάσες τους τα εμπορικά κέντρα των χωρικών (κάτι σαν τα σημερινά αεροπλάνα δηλαδή)- υπήρχαν θεοί που τρέφονταν με τον πόλεμο και ωθούσαν τους ανθρώπους στα όριά τους.

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Warcraft Legacy

Οι θεοί διασκέδαζαν με το να χωρίζουν τους ανθρώπους σε αντίπαλα στρατόπεδα, να τους δίνουν διαταγές μέχρι τελικής πτώσεως και να παρακολουθούν σχολιάζοντας τις εξελίξεις. Πολλές μάχες έλαβαν χώρα και ακόμα περισσότεροι γενναίοι άφησαν εκεί την τελευταία πνοή τους. Οι αντίπαλοι, σκληροί και αιμοβόροι, πραγματικά αδίστακτοι, έτοιμοι να πεθάνουν ανά πάσα στιγμή, έδιναν και την ίδια την ψυχή τους για να κερδίσουν μία θέση δίπλα στους θεούς. Και ενώ η μάχη είχε φτάσει στο ύστατο σημείο, ένας θρύλος περίμενε να γεννηθεί, ο οποίος θα άφηνε τα ίχνη του για πάντα στο πέρασμα του χρόνου.

Πρόκειται για το θρύλο που γεννήθηκε τότε και ξαναγεννιέται κάθε φορά που η μάχη φουντώνει και πάλι. Κάθε φορά που οι θεοί (βλ. Blizzard) προστάζουν, οι άνθρωποι σπεύδουν στο πεδίο της μάχης έτοιμοι να αντιμετωπίσουν τους εκάστοτε σατανικούς (Orcs;), που μαζί τους φέρνουν τις στρατιές της κολάσεως, ενωμένοι σαν μια γροθιά. Ολη την κληρονομιά που έχει αφήσει πίσω του ο θρύλος, την παίρνει ένα Web site, που σκοπό έχει να διδάξει στις επόμενες γενιές τις αξίες του θρύλου και να τις προετοιμάσει για τις επόμενες αναμετρήσεις. Το όνομα αυτού, όπως θα έχετε ήδη καταλάβει, είναι Warcraft Legacy.

Το Warcraft Legacy (http://www.wclegacy.com/) είναι ένα site αφιερωμένο αποκλειστικά στη σειρά Warcraft της Blizzard Entertainment, το οποίο παρουσιάζει μέσα από τις σελίδες του το έπος που συνεχίζεται με ιδιαίτερα μεγάλη επιτυχία. Ετσι, λοιπόν, θα ανακαλύψουμε, εκτός από αφιερώματα για τα παιχνίδια της σειράς, φωτογραφίες για τα Warcraft III και World of Warcraft (τα περιμένουμε όλοι εδώ στο περιοδικό με μεγάλη ανυπομονησία -ακονίζοντας τα γιαταγάνια και τους νυχοκόπτες μας, έτοιμοι να παλέψουμε μέχρι θανάτου για το "ποιος θα πάρει τα παιχνίδια για review"), καθώς και αρκετό, πολύ καλά κατανεμημένο υλικό. Εν αναμονή, λοιπόν, των δύο παιχνιδιών που έχουν κάνει αρκετό κόσμο να χάσει τον ύπνο του (ειδικά με την ανακοίνωση του World of Warcraft στην ECTS, το βράδυ της 2ης Σεπτεμβρίου, την ώρα που όλοι περίμεναν, με κομμένη την ανάσα, να επιβεβαιωθούν οι φήμες για το Starcraft II), ας κάνουμε μία βόλτα για να θυμηθούμε μερικά πράγματα για τον καταπληκτικό αυτό κόσμο.

Στην κύρια σελίδα του Warcraft Legacy υπάρχουν αρκετά ενδιαφέροντα στοιχεία, όπως νέα που καταλαμβάνουν τον περισσότερο χώρο, εβδομαδιαία polls για να ψηφίζουμε τις προτιμήσεις μας, fora για να πούμε την άποψή μας ή ακόμα και να διαβάσουμε τις απόψεις των άλλων. Σημειώνουμε ότι τα Blizz Forums έχουν δημιουργηθεί με τη βοήθεια της Blizzard Entertainment και το παρόν αποτελεί ένα από τα λίγα sites απ' το οποίο μπορούμε να συμμετέχουμε μέχρι και σε talk nights όπου φιλοξενείται κάποιος σχεδιαστής ή στέλεχος της Blizzard (οι ημερομηνίες για τα scheduled talks αναγράφονται στο site καθημερινά).

Ακριβώς κάτω από τα Blizz Forums υπάρχουν οι κατηγορίες του site, οι οποίες μας παρέχουν καλύτερο navigation και ένα πιο φιλικό περιβάλλον. Ετσι, θα δούμε την επιλογή Blizzard Links, όπου μπορούμε να βρούμε τα Recommended Links από την ίδια την Blizzard (φιλοξενούνται κάτω από το "αδελφό" site SCLegacy.com, το οποίο περιέχει πολλά news για τη Starcraft Scene). Αν ψάξουμε λίγο, θα βρούμε αρκετά από τα καλύτερα sites για τα αγαπημένα μας παιχνίδια από την εταιρεία που άλλαξε για πάντα τον κόσμο του RTS gaming. Οι κατηγορίες Warcraft I και Warcraft II σπάνια ενημερώνονται εξαιτίας της έλλειψης νέων γεγονότων στα συγκεκριμένα παιχνίδια, ωστόσο μην πτοείστε, γιατί στις δύο επόμενες θα βρούμε τόσο screenshots όσο και wallpapers κατευθείαν από το official site της Blizzard ή φτιαγμένα από τους δημιουργούς του Warcraft Legacy, που πραγματικά θα αλλάξουν το look του desk-

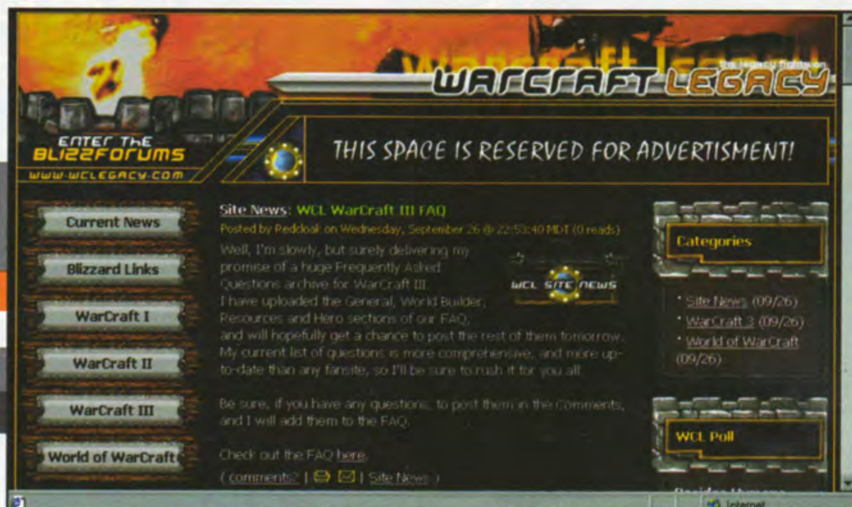


Τώρα που ο χειμώνας έρχεται, πρέπει να "ντύσετε" ανάλογα και το desktop σας.

top σας. Ξεκινώντας λοιπόν, μπορούμε να δούμε ποιες καινούριες φωτογραφίες κυκλοφόρησαν πρόσφατα, καθώς και σε ποιο στάδιο βρίσκεται το παιχνίδι που μας ενδιαφέρει (τελικά, η Blizzard καθυστερεί όλο και περισσότερο τα παιχνίδια της, με αποτέλεσμα σε λίγο να μπορεί να ανταγωνιστεί με ίσους όρους τις ελληνικές κυβερνήσεις στον τομέα της καθυστέρησης έργων). Στη συνέχεια υπάρχει το storyline του Warcarft III. Διαβάζοντάς το θα μείνουμε έκπληκτοι στο άκουσμα ότι οι Orcs έρχονται από μία αρκετά high society και δεν είναι τα savage beings που είχαμε συνηθίσει στα προηγούμενα επεισόδια της σειράς, ενώ θα μάθουμε επίσης πώς οργανώνουν την επιστροφή τους για να μπορέσουν να κατακτήσουν τα human realms.

Αρκετά ενδιαφέροντα όλα αυτά, όπως άλλωστε και τα θέματα που υπάρχουν παρακάτω. Ετσι, συνεχίζοντας, θα συναντήσουμε τους ήρωες και τις απλές μονάδες που θα παραταχθούν με το μέρος του καλού και του κακού, που αυτή τη φορά δεν θα πάρει μορφή μόνο στο πρόσωπο των Orcs, αλλά και των Night Elves και Undead. Αρκετά ερωτηματικά παραμένουν για το ποιόν των προαναφερόμενων φυλών, αλλά ευτυχώς και εδώ υπάρχει ακόμα μία περιοχή όπου μπορούμε να βρούμε απαντήσεις στις πιο συνηθισμένες αλλά και τις πιο απίθανες ερωτήσεις μας.

Συνεχίζουμε με το link για το World of Warcraft, όπου θα διαπιστώσουμε ότι λίγο πολύ μοιάζει με αυτό του Warcraft III, αλλά δεν υστερεί καθόλου σε περιεχόμενο. Σε αυτό το σημείο πρέπει να παρατηρήσουμε ότι το World of Warcraft είναι ένα 3D MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) παιχνίδι και θα αποτελέσει πρωτοπορία, αν η Blizzard το κυκλοφορήσει στην ώρα του και όχι μετά τους Ολυμπιακούς του 2004. Θα παίζεται εξ ολοκλήρου on-line και θα απαιτείται κάποιο συμβολικό ποσό κάθε μήνα για να μπορούμε να συμμετέχουμε (κάτι σαν το Ultima Online δηλαδή). Επιστρέφοντας στο θέμα μας, τέσσερις σελίδες με πλούσιο περιεχόμενο σε screenshots είναι διαθέσιμες, ενώ υπάρχει και μία κατηγορία με φωτογραφίες από διάφορα θέματα. Οπως και στις σελίδες τις αφιερωμένες στο Warcraft III, υπάρχουν και εδώ wallpapers φτιαγμένα από το ίδιο το site, καθώς η Blizzard ακόμα δεν έχει κυκλοφορήσει πολλά στοιχεία.



Η αρχική σελίδα του site. The Legacy fights on.

> **Το Warcraft Legacy (http://www.wclegacy.com/) είναι ένα site αφιερωμένο αποκλειστικά στη σειρά Warcraft της Blizzard Entertainment, το οποίο παρουσιάζει μέσα από τις σελίδες του το έπος που συνεχίζεται με ιδιαίτερα μεγάλη επιτυχία.**

Σε ό,τι αφορά το υπόλοιπο site, κάνοντας scroll προς το κάτω μέρος της σελίδας θα δούμε κάποια στατιστικά στοιχεία, όπως πόσοι ανώνυμοι και μη χρήστες βρίσκονται κάθε στιγμή στο site. Αν επιθυμούμε, μπορούμε και εμείς να εγγραφούμε και να δημιουργήσουμε έναν λογαριασμό εντελώς δωρεάν, που θα μας επιτρέπει να έχουμε πρόσβαση σε αρκετά extras, όπως να κάνουμε post κάποια σχόλια για σχετικά άρθρα ή να αλλάξουμε το theme. Στην κατηγορία Main Menu μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το πρώτο link που θα μας οδηγεί πάντα στην αρχική σελίδα, ενώ ακριβώς από κάτω, στο News Topics, αφού κάνουμε click, μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο θέμα που θα χρησιμοποιήσουμε στη συνέχεια για να κάνουμε search. Τα αποτελέσματα ποικίλλουν ανάλογα με τον τρόπο έρευνας σε άρθρα, σχόλια ή και συγκεκριμένους χρήστες. Ετσι, μπορούμε να παρακολουθούμε τι κινείται όχι μόνο στο Warcraft Legacy αλλά και σε αρκετά διαφορετικά sites, ακόμα και στα fora του Battle.net. Επιστρέφοντας στην αρχική σελίδα και επιλέγοντας το επόμενο link, μπορούμε να προτείνουμε το site, μέσω e-mail, σε κάποιον γνωστό ώστε να μπορέσει και αυτός να παρακολουθεί τις εξελίξεις. Οι δύο επόμενες και τελευταίες επιλογές αφορούν σε όσους από εμάς θα αποφασίσουμε να δημιουργήσουμε έναν account ή σε αυτούς που έχουν ήδη κάποιον. Η φόρμα που πρέπει να συμπληρώσουμε είναι πολύ κατατοπιστική και δεν θα μας πάρει πάνω από δύο λεπτά, ενώ χρησιμοποιώντας τον ίδιο κωδικό, μπορούμε να κάνουμε post στο ακριβώς επόμενο link κάποιες ειδήσεις που έχουμε μάθει σχετικά πάντα με το Warcraft και θέλουμε να μοιραστούμε με τους υπόλοιπους χρήστες ή απλώς να γράψουμε την άποψή μας. Τέλος, ακριβώς απέναντι, στη δεξιά πλευρά της σελίδας, θα βρούμε τα σημαντικότερα νέα των τελευταίων ημερών, καθώς και τα σχετικά σχόλια που έχουν γίνει.

Πιστεύω ότι αρκετοί από εμάς θα το βρουν ως μία ενδιαφέρουσα πρόταση για να μαθαίνουν τα τελευταία νέα πάνω στα upcoming games της Blizzard, ενώ ταυτόχρονα τα πολλά screenshots και wallpapers θα ομορφύνουν το desktop. PC



Το σφυρί είναι του οίκου Χαμερόφσκι, ενώ τα μποτάκια είναι κλεμμένα από αστροναύτη γιατί κάνουν συνολάκι με τα φρύδια και το μουστάκι.

Gaming, ατέλειωτη διασκέδαση και μεγάλα δώρα!



GRAND PRIX 2001

Ενας μήνας και... κάτι ψιλά μάς χωρίζουν, φίλοι μου, από το εναρκτήριο λάκτισμα ενός ακόμα μεγάλου Grand Prix που σας προσφέρει το "PC Master". Από τις 7 έως και τις 9 Δεκεμβρίου όλοι οι δρόμοι θα οδηγούν στο ξενοδοχείο "Αμαλία" της πλατείας Συντάγματος, όπου εκατοντάδες gamers θα διαγωνίζονται στα FIFA 2002, Quake 3: Arena και MechCommander 2. Οι λεπτομέρειες ακολουθούν στις επόμενες σελίδες...

Περίπου ενάμισης χρόνος πέρασε από τον Μάιο του 2000, οπότε διεξήχθη το τέταρτο κατά σειρά Grand Prix του "PC Master". Οπως θα θυμούνται ασφαλώς οι περισσότεροι από εσάς, στο Grand Prix εκείνο είχαν γίνει αρκετές αλλαγές στην οργάνωση των τουρνουά, με σκοπό κάθε ενδιαφερόμενος να έχει τη δυνατότητα συμμετοχής σε αυτά ανά πάσα στιγμή, χωρίς να αποκλείονται εκείνοι που δεν είχαν προσέλθει στους χώρους διεξαγωγής του Grand Prix από την πρώτη ημέρα. Οπως θα διαπιστώσετε διαβάζοντας τους όρους του Grand Prix 2001, διατηρήσαμε αυτή την καινοτομία, προσθέτοντας μάλιστα μία επιπλέον διευκόλυνση που εσείς οι ίδιοι μάς είχατε ζητήσει: Ετσι, πλέον κάθε διαγωνιζόμενος θα μπορεί με ένα κουπόνι να συμμετάσχει τρεις φορές στην προκριματική φάση, χωρίς να τίθεται περιορισμός για τα παιχνίδια που θα επιλέξει (μπορεί δηλαδή να διαλέξει να δοκιμάσει τρεις φορές την τύχη του στο ίδιο παιχνίδι, αν φυσικά το επιθυμεί), με μόνη προϋπόθεση να μην έχει ήδη προκριθεί σε κάποιο από αυτά.

Φέτος θα διαγωνισθείτε σε ένα action game, ένα strategy κι ένα sport simulation, ώστε να υπάρχει κάτι για τον καθένα. Για πρώτη φορά υπάρχουν σε Grand Prix τρία παιχνίδια με ισότιμα έπαθλα. Ετσι, οι πρώτοι νικητές θα μοιραστούν 1.500.000 δρχ. και όχι 1.000.000 όπως γινόταν μέχρι πέρυσι.

Οι όροι αυτή τη φορά είναι πιο αναλυτικοί, ώστε να δώσουν απάντηση σε όλες τις απορίες σας. Αν, παρ' όλα αυτά, θέλετε να ρωτήσετε κάτι για το Grand Prix 2001 και τον τρόπο διεξαγωγής του, η e-mail address grandprix@compupress.gr είναι ανοικτή και περιμένει το feedback σας (βεβαίως, μπορείτε να χρησιμοποιείτε και την παραδοσιακή μέθοδο του ταχυδρομείου, σημειώνοντας στο φάκελο την ένδειξη "Για το Grand Prix" προκειμένου το γράμμα σας να φτάσει όσο το δυνατόν γρηγορότερα σε εμάς).

Κουπόνι συμμετοχής θα βρείτε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού. Διαβάστε προσεκτικά τους όρους σχετικά με τον τρόπο χρήσης του κουπονιού. Σημειώνουμε εδώ πως θα πρέπει να έχετε μαζί σας το κουπόνι κατά τη διάρκεια του Grand Prix. ΜΗΝ ΤΟ ΣΤΕΙΛΕΤΕ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΩΣ ΣΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ.

Τέλος, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε να επισημάνουμε τα πολλά happenings που έχουν προγραμματιστεί για το Grand Prix 2001. Αναφορά σε ορισμένα από αυτά θα βρείτε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού μας, ενώ κάποια άλλα θα τα φυλάξουμε για έκπληξη. Αυτό που μπορούμε να σας πούμε από τώρα είναι πως πρέπει να είστε έτοιμοι για ΟΛΑ!

ΜΙΑ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΣΤΑ GRAND PRIX ΤΟΥ ΧΘΕΣ

Θα συνεχίσουμε με μια αναδρομή στα προηγούμενα Grand Prix, ξεκινώντας από τους ιστορικούς... προγόνους τους, οι οποίοι δεν είναι άλλοι από τα περιβόητα Grand Prix του αλησμόνητου "Pixel"! Μπορεί εκείνα τα πρώτα Grand Prix να μην είχαν την υφή των σημερινών (δεν γίνονταν τουρνουά σε κάποια παιχνίδια, αλλά οι διαγωνιζόμενοι απαντούσαν σε διάφορες ερωτήσεις), ωστόσο τα δώρα, το κέφι και οι εκπλήξεις ανταγωνίζονταν ισάξια τα αντίστοιχα στοιχεία των δικών μας τουρνουά. Ολα αυτά κι άλλα πολλά για να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι στο μίνι-αφιέρωμα που ακολουθεί σε μορφή ημερολογίου.

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr

GRAND PRIX 2001















1985	1986	1987
ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ, **ΜΑΡΤΙΟΣ**, **ΑΠΡΙΛΙΟΣ**, ΜΑΪΟΣ, ΙΟΥΝΙΟΣ, ΙΟΥΛΙΟΣ, ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ, ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ, ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ, ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ, ΜΑΡΤΙΟΣ, **ΑΠΡΙΛΙΟΣ**, **ΜΑΪΟΣ**, ΙΟΥΝΙΟΣ, ΙΟΥΛΙΟΣ, ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ, ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ, ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ, ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ	ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ, ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ, ΜΑΡΤΙΟΣ, **ΑΠΡΙΛΙΟΣ**, **ΜΑΪΟΣ**, ΙΟΥΝΙΟΣ, ΙΟΥΛΙΟΣ, ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ, ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ, ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ, ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ, ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

EVENT PIXEL GRAND PRIX 1

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
10 ερωτήσεις προς απάντηση

ΒΡΑΒΕΙΑ:
30 έπαθλα αξίας 1.000.000 δρχ.

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
Περιοδικό "Pixel", τεύχη 8 & 9, Μάρτιος & Απρίλιος 1985, κλήρωση & απονομή στη λέσχη Bora Computer Center

Οι αναγνώστες του "Pixel", στο πρώτο αυτό Grand Prix που άνοιξε το δρόμο για μια σειρά άλλων που ακολούθησαν, κλήθηκαν να απαντήσουν σε δέκα ερωτήσεις (αναγραμματισμοί, τανγκράμ και δύσκολα μαθηματικά puzzles) και να αποστείλουν ταχυδρομικώς τις απαντήσεις τους. Πρώτο βραβείο, παρακαλώ, ένας ολόκληρος Sinclair QL μαζί με περιφερειακά, συνολικής αξίας 130.000 δρχ., ενώ για τους επόμενους νικητές υπήρχαν Amstrad CPC, Commodore Plus/4, Atari 600 XL, υποτροφίες, σεμινάρια, βιβλία κ.ο.κ. Μεγάλη νικήτρια αναδείχθηκε, τελικά, η Αννα Μουζάκη από το Παγκράτι, που κέρδισε τον QL. Δεν έλειψαν και τα απρόοπτα, αφού, εξαιτίας μιας παράτασης που δόθηκε στο διαγωνισμό, παρά λίγο... να πέσει ξύλο!

Τελικά, όλα κύλησαν ομαλά και το πρώτο Grand Prix του "Pixel" ολοκληρώθηκε με απόλυτη επιτυχία!

EVENT PIXEL GRAND PRIX 2

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
10 ερωτήσεις προς απάντηση

ΒΡΑΒΕΙΑ:
100 έπαθλα αξίας 3.000.000 δρχ.

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
Περιοδικό "Pixel", τεύχη 21 & 22, Απρίλιος & Μάιος 1986, κλήρωση & απονομή στον κινηματογράφο "Αστρον"

Οι ερωτήσεις παρέμειναν 10, τα δώρα, όμως, τριπλασιάστηκαν σε πλήθος και αξία στο follow-up του πρώτου μεγάλου Grand Prix του "Pixel". Πρώτο βραβείο ένα Western PC με disk drive 360K, αξίας 470.000 δρχ.! Ανάμεσα στα υπόλοιπα έπαθλα διακρίναμε έναν Atari 520 ST με οθόνη, έναν Commodore 128 D, έναν Amstrad CPC-6128 και δεκάδες προγράμματα, joysticks, συνδρομές και περιφερειακά. Οι ερωτήσεις αυτή τη φορά ήταν κάπως ευκολότερες, χωρίς να λείπουν και πάλι τα μαθηματικά puzzles και τα τανγκράμ. Η απονομή των επάθλων έγινε σε κεντρικό κινηματογράφο της Αθήνας και συνοδεύτηκε από την προβολή της κινηματογραφικής ταινίας "Electric Dreams" (η πρώτη με θέμα τους υπολογιστές και το hacking). Ο Δημήτρης Κοκκαλιάρης από την Αθήνα ήταν αυτή τη φορά εκείνος που έφυγε με έναν Western PC υπό μάλης.

EVENT PIXEL GRAND PRIX 3

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
Ερωτηματολόγιο προς συμπλήρωση

ΒΡΑΒΕΙΑ:
113 έπαθλα αξίας 6.000.000 δρχ.

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
Περιοδικό "Pixel", τεύχη 32 & 33, Απρίλιος & Μάιος 1987, κλήρωση & απονομή στο γήπεδο του Παναθηναϊκού

Ετούτη τη φορά το Grand Prix του "Pixel" παρουσίαζε σημαντικές καινοτομίες. Οι ερωτήσεις υπό μορφή κουίζ είχαν πλέον αντικατασταθεί από ένα ερωτηματολόγιο άποψης για το περιοδικό, το οποίο οι συμμετέχοντες καλούνταν να συμπληρώσουν, ενώ τα δώρα θα δίνονταν έπειτα από κλήρωση σε ένα ξεχωριστό event: Ούτε λίγο ούτε πολύ, η απονομή των επάθλων του τρίτου Grand Prix του "Pixel" έγινε στο γήπεδο του Παναθηναϊκού και συνοδεύτηκε από μια εκπληκτική συναυλία με τον Λουκιανό Κηλαηδόνη, τον Γιάννη Μηλιώκα και την Αγνή! Πράγματι, στις 20 Ιουνίου 1987 15.000 φανατικοί Pixelάδες σφράγισαν με την παρουσία και τη συμμετοχή τους την πολυπληθέστερη ίσως μάζωξη από gamers που έγινε ποτέ στην Ελλάδα. Το πρώτο βραβείο, έναν Apple II GS αξίας 430.000 δρχ., κέρδισε η Αλίκη Παγανού από την Αθήνα. Ηταν ένα ανεπανάληπτο Grand Prix!

GRAND PRIX 2001







1988

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ | ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ | ΜΑΡΤΙΟΣ | **ΑΠΡΙΛΙΟΣ** | **ΜΑΪΟΣ** | ΙΟΥΝΙΟΣ | ΙΟΥΛΙΟΣ | ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

EVENT PIXEL GRAND PRIX 4

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
Ερωτηματολόγιο προς συμπλήρωση

ΒΡΑΒΕΙΑ:
150 έπαθλα αξίας 6.000.000 δρχ.

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
Περιοδικό "Pixel", τεύχη 43 & 44, Απρίλιος & Μάιος 1988, κλήρωση & απονομή στο Στάδιο Ειρήνης & Φιλίας

Ιερός ήταν ο σκοπός του Grand Prix 4, στο οποίο οι συμμετέχοντες προμηθεύονταν επί πληρωμή τα εισιτήριά τους για τη συναυλία - πάρτι στο πλαίσιο της οποίας θα γινόταν η απονομή των επάθλων του διαγωνισμού. Με τα χρήματα που συγκεντρώνονταν από τα εισιτήρια αυτά, επρόκειτο να αγοραστούν υπολογιστές που στη συνέχεια θα μοιράζονταν σε ελληνικά σχολεία, κάτι πρωτοποριακό για την εποχή.
Τους νικητές περίμεναν ένας Super Turbo X, ένας Olivetti Prodest PC1, ένας Atari Mega ST και δεκάδες ακόμη δώρα, ενώ στη συναυλία, που έγινε στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας, τραγούδησαν οι Γιάννης Μηλιώκας, Πωλίνα, Αφροδίτη Μάνου και Σάκης Μπουλάς.
Ο Δημήτρης Βλάχος κέρδισε τον Turbo X και ακόμα ένα πετυχημένο "Pixel" Grand Prix ολοκληρώθηκε. Δυστυχώς, έμελλε να είναι και το τελευταίο. Σε λίγα χρόνια, όμως, τη σκυτάλη θα έπαιρνε ο διάδοχος του "Pixel", το "PC Master" δηλαδή, με κάτι τελείως ξεχωριστό...







1997

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ | ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ | ΜΑΡΤΙΟΣ | ΑΠΡΙΛΙΟΣ | ΜΑΪΟΣ | ΙΟΥΝΙΟΣ | ΙΟΥΛΙΟΣ | ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | **ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ** | ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

EVENT GRAND PRIX 1

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
Τουρνουά στα παιχνίδια Red Alert & Quake

ΒΡΑΒΕΙΑ:
500.000 δρχ. σε μετρητά για κάθε πρώτο νικητή, inkjet εκτυπωτές, games και multimedia εφαρμογές για το δεύτερο και τον τρίτο κάθε τουρνουά

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
22 & 23 Νοεμβρίου 1997, Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών

Ο βασιλιάς απέθανε, ζήτω ο βασιλιάς! Σχεδόν 10 χρόνια μετά το τελευταίο Grand Prix του "Pixel", το "PC Master" αναζωογονεί τον δημοφιλή θεσμό, ενώνοντας και πάλι τους Ελληνες gamers. Πλέον Grand Prix σημαίνει multiplayer gaming σε υπολογιστές συνδεδεμένους σε LAN, με προκριματικούς, ημιτελικούς και τελικούς γύρους μέχρι τελικής πτώσεως! Από την πρώτη κιόλας μετενσάρκωσή του, το νέο format των Grand Prix ενέπνευσε τους φίλους του "PC Master" που πλημμύρισαν τους χώρους του Εκθεσιακού Κέντρου. Νικητές αναδείχθηκαν οι Γιώργος Παναγιωτόπουλος (Quake) και Γιώργος Μπαράς (Red Alert), οι οποίοι μοιράστηκαν 1.000.000 δραχμές σε μετρητά. Οπως γράφαμε τότε ("PC Master" Δεκεμβρίου 1997, τεύχος 90): "Η εκρηκτική ατμόσφαιρα που θα επακολουθούσε και θα διέκρινε το Grand Prix μέχρι το τέλος του φάνηκε από την πρώτη κιόλας στιγμή, όταν οι ενθουσιώδεις φίλοι των multiplayer games εισέβαλαν στην αίθουσα διεξαγωγής των αγώνων έτοιμοι για όλα. Νιώθαμε σαν να μας περιβάλλει ένας ασφυκτικός κλοιός, ευτυχώς βέβαια με την αγάπη και το ενδιαφέρον του για όλα όσα συνέβαιναν κι όχι με... μοχθηρούς σκοπούς!"

GRAND PRIX 2001

EVENT GRAND PRIX 2

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
Τουρνουά στα παιχνίδια FIFA 98 & Quake 2

ΒΡΑΒΕΙΑ:
500.000 δρχ. σε μετρητά για κάθε πρώτο νικητή

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
24, 25 & 26 Απριλίου 1998, Ξενοδοχείο "Holiday Inn"



Οι Δημήτρης Μαρσέλος (FIFA 98) και Κώστας Καρουζάκης (Quake 2) αναδείχθηκαν πρώτοι των πρώτων στο δεύτερο, και τριήμερο μάλιστα, Grand Prix που διοργάνωσε το περιοδικό μας. Για πρώτη (και μοναδική ως τώρα) φορά το ρεπορτάζ από την εκδήλωση φιλοξενήθηκε στην "Εφημερίδα του Grand Prix" που κυκλοφόρησε μαζί με το "PC Master" τον Μάιο του 1998. Και στο δεύτερο Grand Prix, οι νικητές μοιράστηκαν 1.000.000 δρχ. σε μετρητά και βέβαια τα, ανάλογα του θριάμβου τους, κύπελλα!







1998

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ | ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ | ΜΑΡΤΙΟΣ | **ΑΠΡΙΛΙΟΣ** | ΜΑΪΟΣ | ΙΟΥΝΙΟΣ | ΙΟΥΛΙΟΣ | ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | **ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ** | **ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ** | ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

2000

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ | ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ | ΜΑΡΤΙΟΣ | ΑΠΡΙΛΙΟΣ | **ΜΑΪΟΣ** | ΙΟΥΝΙΟΣ | ΙΟΥΛΙΟΣ | ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ | ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ | ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ | ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ | ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ

EVENT GRAND PRIX 3

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
Τουρνουά στα παιχνίδια FIFA World Cup 98 & Starcraft

ΒΡΑΒΕΙΑ:
500.000 δρχ. σε μετρητά για κάθε πρώτο νικητή, ένα multimedia keyboard και PC Games για το δεύτερο και τον τρίτο σε κάθε παιχνίδι

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
31 Οκτωβρίου & 1 Νοεμβρίου 1998, Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας



Εξι μόλις μήνες μετά το δεύτερο Grand Prix, οι πολυπληθείς επιστολές σας μάς αναγκάζουν (άλλο που δεν θέλαμε) να διοργανώσουμε "καπάκι" και το τρίτο! Αυτή τη φορά οι αγώνες διεξήχθησαν σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο του Σταδίου Ειρήνης και Φιλίας, με νικητές τους Στέλιο Φραγγεδάκη (Starcraft) και Βασίλη Κράλη (FIFA World Cup 98).
Στο τεύχος 101 του "PC Master" (Δεκέμβριος 1998) ο Βασίλης Τουλιάς γράφει για το FIFA World Cup 98: "Οι πολλές συμμετοχές δεν είχαν καμία επίδραση στο επίπεδο των αγώνων κι αυτό φάνηκε από τις πρώτες κιόλας στιγμές: θεαματικά γκολ, απίστευτοι χειρισμοί από μέρους των παικτών, ντρίπλες, καλές άμυνες, επίδειξη δεξιοτήτων και, φυσικά, ασταμάτητοι πανηγυρισμοί!"
Καταλαβαίνετε, πιστεύω, για τι θρυλικά ντέρμπι μιλάμε, έτσι;

EVENT GRAND PRIX 2000

ΜΟΡΦΗ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ:
Τουρνουά στα παιχνίδια FIFA 2000 & Quake 3, mini Grand Prix στο Michelin Rally Masters

ΒΡΑΒΕΙΑ:
500.000 δρχ. σε μετρητά για κάθε πρώτο νικητή, περιφερειακά και games για τον δεύτερο και τον τρίτο σε κάθε παιχνίδι. Για το Michelin Rally Masters ένα τιμόνι στον πρώτο, ένα Evolution Glove στον δεύτερο και δύο παιχνίδια στον τρίτο

ΧΡΟΝΟΣ & ΤΟΠΟΣ:
12, 13 & 14 Μαΐου 2000, ξενοδοχείο "Royal Olympic"

"Τρεις ημέρες γεμάτες ξεγνοιασιά, ατέλειωτο gaming και σκληρό -αλλά πάντα μέσα στα όρια του αθλητικού πνεύματος- ανταγωνισμό αποτέλεσαν το πιο επιτυχημένο, κατά γενική ομολογία, Grand Prix που διοργανώθηκε μέχρι σήμερα. Εννοείται, βέβαια, πως δεν θα μείνουμε εκεί, δρέποντας απλώς... τις δάφνες μας: Να είστε σίγουροι πως το επόμενο θα είναι ακόμα τελειότερο!". Αυτά γράφαμε στο τεύχος 123 (1 Ιουνίου 2000) του "PC Master" και, τώρα που το Grand Prix 2001 πλησιάζει, δεν θα αθετήσουμε την υπόσχεσή μας! Επιστρέφοντας στο Grand Prix 2000, να θυμηθούμε τους νικητές που ήταν οι Δημήτρης Καραναστάσης (FIFA 2000), Τάσος "Serpent" Αποστόλου (Quake 3) και Παναγιώτης Χατζηχριστοφής (στο mini Grand Prix του Michelin Rally Masters). Για πρώτη φορά το Grand Prix διεξήχθη με νέο σύστημα, που επέτρεπε στους διαγωνιζομένους να ξεκινήσουν να αγωνίζονται οποιαδήποτε από τις τρεις ημέρες επιθυμούσαν, ενώ χαρακτηριστική υπήρξε η παρουσία του Kerry Jacobs, DJ του Atlantis FM, κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.

GRAND PRIX 2001

Οροι συμμετοχής στο Grand Prix 2001

Ας περάσουμε, όμως, να δούμε αναλυτικά τους όρους συμμετοχής που πρέπει όλοι σας να γνωρίζετε πολύ καλά, ώστε να αποφευχθούν προστριβές και παρεξηγήσεις:

ΓΕΝΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

1. Το Grand Prix 2001 είναι ένας διαγωνισμός πολλών φάσεων που θα διεξαχθεί στα παιχνίδια για PC FIFA 2002, Quake 3 και MechCommander 2, από τις 7 έως τις 9 Δεκεμβρίου 2001 στο ξενοδοχείο "Αμαλία" της πλατείας Συντάγματος στην Αθήνα. Οποιαδήποτε αναφορά στους όρους "Grand Prix" ή "Grand Prix 2001" υπονοεί το προαναφερθέν γεγονός και μόνον. Η οργανωτική επιτροπή διατηρεί το δικαίωμα αντικατάστασης ενός ή περισσότερων από τα τρία παιχνίδια με άλλο, χωρίς καμία ευθύνη προς τους διαγωνιζομένους. Δικαίωμα συμμετοχής έχει κάθε ενδιαφερόμενος, ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου ή εθνικότητας. Οι ανήλικοι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν την προφορική έγκριση των γονέων ή κηδεμόνων τους για τη συμμετοχή τους στο Grand Prix 2001. Εάν διαπιστωθεί ότι ο γονέας ή κηδεμόνας κάποιου ανήλικου διαγωνιζόμενου αντιτίθεται στη συμμετοχή του στο Grand Prix 2001, τότε αυτός θα αποκλείεται αυτομάτως από το Grand Prix σε όποια φάση κι αν βρίσκεται αυτό. Τα παιχνίδια καθώς και οι υπολογιστές που απαιτούνται για την τέλεση των αγώνων θα υπάρχουν στους χώρους του Grand Prix, συνεπώς οι παίκτες δεν είναι υποχρεωμένοι να φέρουν μαζί τους καμιάς μορφής software ή hardware. Απαραίτητη προϋπόθεση για τη συμμετοχή στο Grand Prix 2001 αποτελεί η αποδοχή των παρόντων όρων, τους οποίους οι διαγωνιζόμενοι υποχρεούνται να γνωρίζουν και να έχουν πλήρως κατανοήσει πριν από την έναρξη της συμμετοχής τους. Μη αποδοχή ή αδυναμία συμμόρφωσης με τους παρόντες όρους συνεπάγεται αυτόματα αποκλεισμό από το Grand Prix 2001, σε οποιαδήποτε φάση του.

2. Οι διαγωνιζόμενοι θα πρέπει να προσκομίσουν, κατά την προσέλευσή τους στους χώρους τέλεσης του Grand Prix 2001, το ειδικό κουπόνι διαγωνιζομένου που θα υπάρχει στο τεύχος 146 του "PC Master". Με κάθε κουπόνι που προσκομίζεται, ο διαγωνιζόμενος δικαιούται τρεις συμμετοχές στα παιχνίδια του Grand Prix, τις οποίες μπορεί να μοιράσει ελεύθερα αναμεταξύ τους, χωρίς όμως να δύναται να διαγωνιστεί για δεύτερη φορά σε παιχνίδι στη δεύτερη φάση του οποίου έχει ήδη προκριθεί (δηλαδή μπορεί είτε να διαγωνιστεί από μία φορά σε κάθε παιχνίδι είτε, εφόσον αποκλειστεί σε κάποιο παιχνίδι, να ξαναπάρει σειρά προτεραιότητας στο ίδιο και να δοκιμάσει εκ νέου, χάνοντας άλλη μία από τις τρεις συνολικά συμμετοχές που δικαιούται με το συγκεκριμένο κουπόνι συμμετοχής και φυλάσσοντας την τρίτη συμμετοχή του για το ίδιο ή για άλλο παιχνίδι κ.ο.κ.). ΠΡΟΣΟΧΗ: Τα κουπόνια διαγωνιζομένου ΔΕΝ πρέπει να αποστέλλονται ταχυδρομικώς στο περιοδικό "PC Master", αλλά να παραδίδονται στους διαιτητές των αγώνων κατά τη διάρκεια διεξαγωγής του Grand Prix.

3. Οσοι διαγωνιζόμενοι ολοκληρώσουν και τις τρεις συμμετοχές τους στο Grand Prix 2001 κατά τη διάρκεια της πρώτης φάσης, έχουν δικαίωμα να διαγωνιστούν εκ νέου σε όσα παιχνίδια δεν έχουν ήδη προκριθεί, προσκομίζοντας καινούριο κουπόνι διαγωνιζομένου. Σε κάθε περίπτωση γίνονται δεκτά μόνον τα πρωτότυπα κουπόνια διαγωνιζομένου και όχι φωτοτυπημένα αντίγραφά τους.

4. Οι αγώνες θα διεξάγονται ως εξής: Μόλις οι διαγωνιζόμενοι προσέρχονται στους χώρους του Grand Prix, παραδίδουν το κουπόνι διαγωνιζομένου στον αρμόδιο διαιτητή του αντίστοιχου παιχνιδιού στο οποίο επιθυμούν να αγωνιστούν. Ο διαιτητής τοποθετεί το κουπόνι σε σειρά προτεραιότητας, ανάλογα με την ώρα παράδοσής του, διαγράφει μία από τις τρεις συμμετοχές που δικαιούται ο παίκτης με το κουπόνι αυτό, ξαναδίνει το κουπόνι στον παίκτη και ο τελευταίος καλείται να αγωνιστεί όταν έρθει η σειρά του, προσκομίζοντας το κουπόνι. Εν τω μεταξύ, ο παίκτης μπορεί να πάρει σειρά προτεραιότητας και σε άλλο παιχνίδι του Grand Prix, εάν το επιθυμεί, οπότε επαναλαμβάνεται η ίδια διαδικασία. Εάν, τη στιγμή που ο παίκτης προσέρχεται για να αγωνιστεί σε κάποιο παιχνίδι, διαπιστωθεί πως στο κουπόνι έχουν διαγραφεί και οι τρεις συμμετοχές που δικαιούται, το κουπόνι κρατείται από το διαιτητή. Η οργανωτική επιτροπή δύναται να αλλάξει την ώρα κατά την οποία ένας παίκτης θα αγωνιστεί, εφόσον διαπιστωθεί ότι την ίδια ώρα ο παίκτης αγωνίζεται σε άλλο παιχνίδι του Grand Prix 2001.

5. Οι παίκτες μπορούν να προσέρχονται για να διαγωνισθούν στην πρώτη φάση του Grand Prix όποια στιγμή επιθυμούν, οπότε και μπαίνουν σε σειρά προτεραιότητας. Η πρώτη φάση αρχίζει την Παρασκευή 7 Δεκεμβρίου στις 16:00 και λήγει την Κυριακή 9 Δεκεμβρίου στις 14:00, χρόνος μετά τον οποίο δεν μπορεί κανείς να δηλώσει συμμετοχή, ακόμα κι αν έχει ελεύθερες συμμετοχές στο κουπόνι του. Οι οργανωτές του Grand Prix 2001 δεν φέρουν καμία ευθύνη στην περίπτωση που ένας παίκτης, παρ' όλο που έχει παραδώσει εγκαίρως το κουπόνι διαγωνιζομένου, δεν προλάβει να αγωνιστεί λόγω πληθώρας συμμετοχών ή απρόβλεπτων καθυστερήσεων. Επίσης, οι συμμετέχοντες στο Grand Prix 2001 αποδέχονται, χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για κανέναν απολύτως λόγο, ότι σε περίπτωση που δεν είναι παρόντες τη στιγμή που θα κληθούν να αγωνιστούν σε κάποιο παιχνίδι, χάνουν τη σειρά προτεραιότητάς τους και μία από τις συμμετοχές τους (στην πρώτη φάση) ή αποκλείονται από τη συνέχεια του Grand Prix στο παιχνίδι αυτό (από τη δεύτερη φάση και μετά), καθώς και ότι δεν είναι δυνατή η μετάθεση της χρονικής στιγμής κατά την οποία θα αγωνιστούν για οποιονδήποτε λόγο πλην του αναγραφομένου στον όρο 4. Διευκρινίζεται πως το Grand Prix 2001 αποτελεί ένα ενιαίο γεγονός τριήμερης διάρκειας και οι συμμετέχοντες σε αυτό οφείλουν να είναι σε θέση να προσέλθουν για να αγωνισθούν οποιαδήποτε χρονική στιγμή τους ζητηθεί μέσα στο τριήμερο αυτό. Σε περίπτωση που έχουν ανειλημμένες υποχρεώσεις ή άλλες ασχολίες που δεν τους επιτρέπουν να είναι παρόντες οποιαδήποτε χρονική στιγμή τους ζητηθεί, αποδέχονται χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για κανέναν απολύτως λόγο ότι η περαιτέρω συμμετοχή τους στο Grand Prix 2001 ματαιώνεται. Επίσης, οι διαγωνιζόμενοι αποδέχονται χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για κανέναν απολύτως λόγο ότι η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix 2001 δεν δύναται να τους ενημερώσει τηλεφωνικώς ή με κανέναν άλλο τρόπο πλην της κλήσεως διά μικροφώνου στην αίθουσα διεξαγωγής του Grand Prix για τον ακριβή χρόνο της συμμετοχής τους σε οποιαδήποτε φάση του Grand Prix 2001.

6. Οι παίκτες αγωνίζονται κατά την πρώτη φάση του Grand Prix 2001 σε ματς της μορφής "ένας εναντίον ενός", με βάση τους ειδικούς κανονισμούς κάθε παιχνιδιού. Ο νικητής ενός ματς παραμένει στη θέση του, ενώ ο ηττημένος ολοκληρώνει τη συμμετοχή του και αντικαθίσταται από νέο παίκτη. Εάν ένας παίκτης συμπληρώσει 4 συνεχόμενες νίκες, προκρίνεται απευθείας στη δεύτερη φάση του Grand Prix, όπου θα συμμετάσχουν τουλάχιστον 32 παίκτες σε κάθε παιχνίδι. Παίκτες που θα σημειώσουν λιγότερες από 4 συνεχόμενες νίκες στην πρώτη φάση έχουν τις εξής δυνατότητες:

A) Να σταματήσουν, αποδεχόμενοι το αποτέλεσμα, και να περιμένουν να δουν εάν αυτοί που θα σημειώσουν 4 νίκες μέχρι το τέλος της πρώτης φάσης είναι λιγότεροι από 32, οπότε οι θέσεις θα συμπληρωθούν με κλήρωση ανάμεσα σε όσους έχουν σημειώσει 3 νίκες ή, εάν και πάλι το πλήθος δεν επαρκεί, με κλήρωση ανάμεσα σε όσους έχουν σημειώσει 2 νίκες κ.ο.κ.

B) Να προσπαθήσουν εκ νέου στο ίδιο ή σε άλλο παιχνίδι, χάνοντας άλλη μία από τις συμμετοχές που δικαιούνται και παίρνοντας ξανά σειρά προτεραιότητας. Στην περίπτωση που ξαναδοκιμάσουν στο ίδιο παιχνίδι, οι όποιες τυχόν νίκες έχουν ήδη σημειώσει σε προηγούμενη συμμετοχή τους διαγράφονται εντελώς από τους πίνακες και δεν λαμβάνονται καθόλου υπόψη για τη συνέχεια του Grand Prix.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Παίκτης που έχει δηλώσει συμμετοχή σε ένα παιχνίδι μπορεί να ξαναπαίξει σε αυτό με το ίδιο κουπόνι, εφόσον δεν έχουν συμπληρωθεί και οι τρεις συμμετοχές που αναγράφονται σε αυτό. Εάν και οι τρεις συμμετοχές έχουν συμπληρωθεί, ο παίκτης θα πρέπει να προσκομίσει καινούριο κουπόνι για να συμμετάσχει εκ νέου. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να προσκομίσουν κουπό-

για που δεν αναγράφουν το όνομά τους και τα δικά τους στοιχεία προκειμένου να συμμετάσχουν σε κάποιο παιχνίδι.

Σε περίπτωση που οι παίκτες που θα σημειώσουν 4 συνεχόμενες νίκες σε κάποιο παιχνίδι είναι περισσότεροι από 32, θα γίνουν αγώνες κατάταξης μεταξύ όσων από αυτούς χρειαστεί, ώστε να μείνουν τελικά 32 διαγωνιζόμενοι. Εάν κριθεί απαραίτητο, θα γίνει κλήρωση για να αποφασιστεί ποιοι θα είναι αυτοί που θα δώσουν αγώνες κατάταξης.

7. Στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού οι παίκτες θα χωριστούν σε 16 ζευγάρια ανά παιχνίδι. Οι νικητές κάθε ζευγαριού θα παίξουν σε νέους διαδοχικούς γύρους, από τους οποίους θα προκύψουν αντίστοιχα 8, 4 και 2 ζευγάρια (ημιτελικός γύρος). Οι νικητές του ημιτελικού γύρου προκρίνονται για τον μεγάλο τελικό, ενώ οι ηττημένοι για τον μικρό.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Όσοι αποκλείονται από τη δεύτερη φάση του διαγωνισμού (πλην της περίπτωσης των ηττημένων των ημιτελικών που προκρίνονται στο μικρό τελικό) ολοκληρώνουν τη συμμετοχή τους οριστικά στο συγκεκριμένο παιχνίδι του Grand Prix 2001.

8. Όσοι προκρίνονται για να διαγωνισθούν στη δεύτερη φάση του διαγωνισμού, θα πρέπει να προσκομίζουν αστυνομική ταυτότητα (δική τους ή του κηδεμόνα τους, εάν είναι ανήλικοι) ή άλλο στοιχείο αποδεικτικό της ταυτότητάς τους, όπως διαβατήριο ή εκλογικό βιβλιάριο. Σε αντίθετη περίπτωση, η συμμετοχή τους στη δεύτερη φάση δεν θα γίνεται αποδεκτή.

9. Οι νικητές των τριών μεγάλων τελικών κερδίζουν από 500.000 δρχ. μετρητά έκαστος, ενώ οι ηττημένοι των μεγάλων τελικών και οι νικητές των μικρών τελικών μοιράζονται μικρότερης αξίας δώρα. Από τα βραβεία των νικητών αφαιρείται ο κατά περίπτωση προβλεπόμενος, σύμφωνα με το νόμο, φόρος πριν από την επίδοσή τους.

10. Δεν επιτρέπεται σε κανέναν παίκτη να φέρει μαζί του οποιασδήποτε μορφής software (π.χ. δισκέτα, CD-ROM), με σκοπό να το χρησιμοποιήσει πριν από ή κατά τη διάρκεια των αγώνων, εκτός από την εξαίρεση που ακολουθεί. Επιτρέπεται οι παίκτες να έχουν μαζί τους, εφόσον το επιθυμούν, τα προσωπικά πληκτρολόγιά τους, ποντίκια, mousepads ή joysticks, μαζί με τους απαραίτητους drivers για τη λειτουργία τους. Θα τους δοθεί χρόνος 3-5 λεπτών για την εγκατάστασή τους, με δική τους ευθύνη, υπό την επίβλεψη των διαιτητών. Σε περίπτωση που η διάρκεια της εγκατάστασης των προαναφερθέντων κριθεί ότι είναι υπερβολικά μεγάλη και δημιουργεί πρόβλημα στην ομαλή εξέλιξη του Grand Prix 2001, οι διοργανωτές έχουν το δικαίωμα να μην την επιτρέψουν σε έναν ή περισσότερους διαγωνιζόμενους κατά περίπτωση.

11. Οι οργανωτές διατηρούν το δικαίωμα ανά πάσα στιγμή να τροποποιήσουν ή να εμπλουτίσουν τους γενικούς και ειδικούς κανονισμούς, εφόσον κρίνουν ότι κάτι τέτοιο θα βοηθούσε στην καλύτερη διεξαγωγή του Grand Prix 2001. Η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix 2001 είναι η μόνη αρμόδια σε κάθε περίπτωση για να κρίνει τυχόν ενστάσεις ή να πάρει οποιαδήποτε απόφαση αφορά στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix, ενώ κάθε απόφασή της είναι τελεσίδικη και δεν επιδέχεται αμφισβήτησης. Παίκτες που επιδεικνύουν αντιαθλητική ή ανάρμοστη συμπεριφορά θα αποκλείονται αυτόματα από το διαγωνισμό.

12. Σε περίπτωση που για λόγους ανωτέρας βίας ή εξαιτίας τεχνικού ή άλλου προβλήματος που δεν είναι δυνατόν να επιλυθεί το Grand Prix 2001 δεν ολοκληρωθεί εντός του τριημέρου και των προβλεπόμενων ωρών λειτουργίας της αίθουσας διεξαγωγής του, οι οργανωτές διατηρούν το δικαίωμα επανάληψης, συνέχισης σε άλλη ημερομηνία ή ματαίωσης του Grand Prix 2001 χωρίς καμία υποχρέωση οποιασδήποτε αποζημίωσης προς τους συμμετέχοντες σε αυτό. Οι συμμετέχοντες στο Grand Prix 2001 αποδέχονται, χωρίς καμία επιφύλαξη και χωρίς δικαίωμα ένστασης για οποιονδήποτε λόγο, ότι οι οργανωτές δεν είναι υποχρεωμένοι να τους αποζημιώσουν εάν δεν μείνουν ικανοποιημένοι για μέρος ή το σύνολο του Grand Prix 2001, ακόμα και εάν κάποια ένστασή τους γίνει αποδεκτή από την οργανωτική επιτροπή.

13. Η συμμετοχή στο Grand Prix 2001 δεν δημιουργεί καμιάς μορφής δικαίωμα ή προνόμιο στους συμμετέχοντες που συνεχίζει να υφίσταται μετά τη λήξη του Grand Prix, αλλά αποτελεί μία δωρεάν προσφορά του περιοδικού "PC Master" προς το αναγνωστικό κοινό του και μόνον. Εάν η προσφορά αυτή δύναται να δημιουργήσει οποιασδήποτε μορφής πρόβλημα σε κάποιους από τους συμμετέχοντες ή τους επιθυμούντες να συμμετάσχουν ή διαταράσσει καθ' οιονδήποτε τρόπο την προσωπική, εργασιακή, σχολική, κοινωνική και οικογενειακή γαλήνη ή την καλή σωματική, πνευματική και ψυχική υγεία των ιδίων ή των γονέων και κηδεμόνων τους, εφόσον είναι ανήλικοι, τότε οι περί ου ο λόγος συμμετέχοντες ή επιθυμούντες να συμμετάσχουν αποκλείονται αυτόματα από το Grand Prix 2001, σε όποια φάση κι αν βρίσκεται αυτό. Τα βραβεία του Grand Prix 2001 σε καμία περίπτωση δεν αποτελούν αποζημίωση ή αμοιβή οποιασδήποτε μορφής για τους συμμετέχοντες σε αυτό.

ΕΙΔΙΚΟΙ ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Α) FIFA 2002

1. Οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν ελεύθερα την ομάδα της αρεσκείας τους. Εάν οι παίκτες συμφωνήσουν μεταξύ τους για οτιδήποτε αφορά στο μεταξύ τους παιχνίδι, η συμφωνία τους γίνεται αποδεκτή, ακόμα κι αν αντιβαίνει τους όρους συμμετοχής, εφόσον δεν προκαλείται κάποιο πρόβλημα στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix.

2. Σε περίπτωση που χρειαστεί "πάγωμα" του παιχνιδιού για οποιονδήποτε λόγο, θα πρέπει ο παίκτης να ενημερώνει τον αρμόδιο διαιτητή, προκειμένου να του δοθεί η σχετική άδεια.

3. Νικητής αναδεικνύεται όποιος σημειώσει τα περισσότερα τέρματα στον προκαθορισμένο χρόνο, ο οποίος θα εξαρτηθεί από το πλήθος των παικτών που θα προσέλθουν και θα ανακοινωθεί πριν από την έναρξη των αγώνων. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ακολουθεί παράταση και πέναλτι.

4. Οι ρυθμίσεις του παιχνιδιού είναι οι εξής:
ΚΑΙΡΟΣ: ΑΙΘΡΙΟΣ
ΑΛΛΑΓΕΣ: 3
ΚΟΠΩΣΗ: ΝΑΙ
ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ: ΣΥΝΕΧΕΣ
ΑΛΛΑΓΗ ΟΜΟΙΑΣ ΕΜΦΑΝΙΣΗΣ: ΝΑΙ
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ
ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: ΚΑΝΟΝΙΚΗ
ΑΥΣΤΗΡΟΤΗΤΑ ΔΙΑΙΤΗΤΗ: ΤΥΧΑΙΑ
ΚΑΡΤΕΣ, ΟΦΣΑΪΝΤ: ΝΑΙ
ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΙ: ΝΑΙ
ΣΥΝΘΕΣΗ, ΤΑΚΤΙΚΕΣ, ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΜΑΔΑΣ: ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

5. Σε περίπτωση που, όταν το FIFA 2002 κυκλοφορήσει, διαπιστωθεί ανάγκη αλλαγής των όρων συμμετοχής σε αυτό, η οργανωτική επιτροπή του Grand Prix 2001 διατηρεί το δικαίωμα τροποποιήσεων ή ακόμα και αντικατάστασης του συγκεκριμένου παιχνιδιού με την προηγούμενη έκδοσή του (FIFA 2001). Το τελευταίο θα ισχύσει, επίσης, εάν το FIFA 2002 δεν έχει κυκλοφορήσει μέχρι την ημερομηνία διεξαγωγής του Grand Prix 2001.

Β) Quake 3

1. Νικητής αναδεικνύεται αυτός που θα σημειώσει τα περισσότερα frags σε deathmatch προκαθορισμένης χρονικής διάρκειας (θα εξαρτηθεί από το πλήθος των παικτών που θα προσέλθουν και θα ανακοινωθεί λίγο πριν από την έναρξη των αγώνων) ή αυτός που θα φτάσει πρώτος σε fraglimit 15 (θα επιτύχει δηλαδή 15 frags, έστω και προτού λήξει ο προκαθορισμένος χρόνος). Εάν οι παίκτες συμφωνήσουν μεταξύ τους για οτιδήποτε αφορά στο μεταξύ τους παιχνίδι, η συμφωνία τους γίνεται δεκτή, ακόμα κι αν αντιβαίνει τους όρους συμμετοχής, εφόσον δεν προκαλείται κάποιο πρόβλημα στην ομαλή διεξαγωγή του Grand Prix.

2. Τα options του παιχνιδιού θα είναι τα default, τα δε cheats θα είναι απενεργοποιημένα.

3. Απαγορεύεται η χρήση της κονσόλας του Quake 3 από τους παίκτες, επιτρέπεται όμως η χρήση των options (π.χ. για αλλαγή configuration στα πλήκτρα).

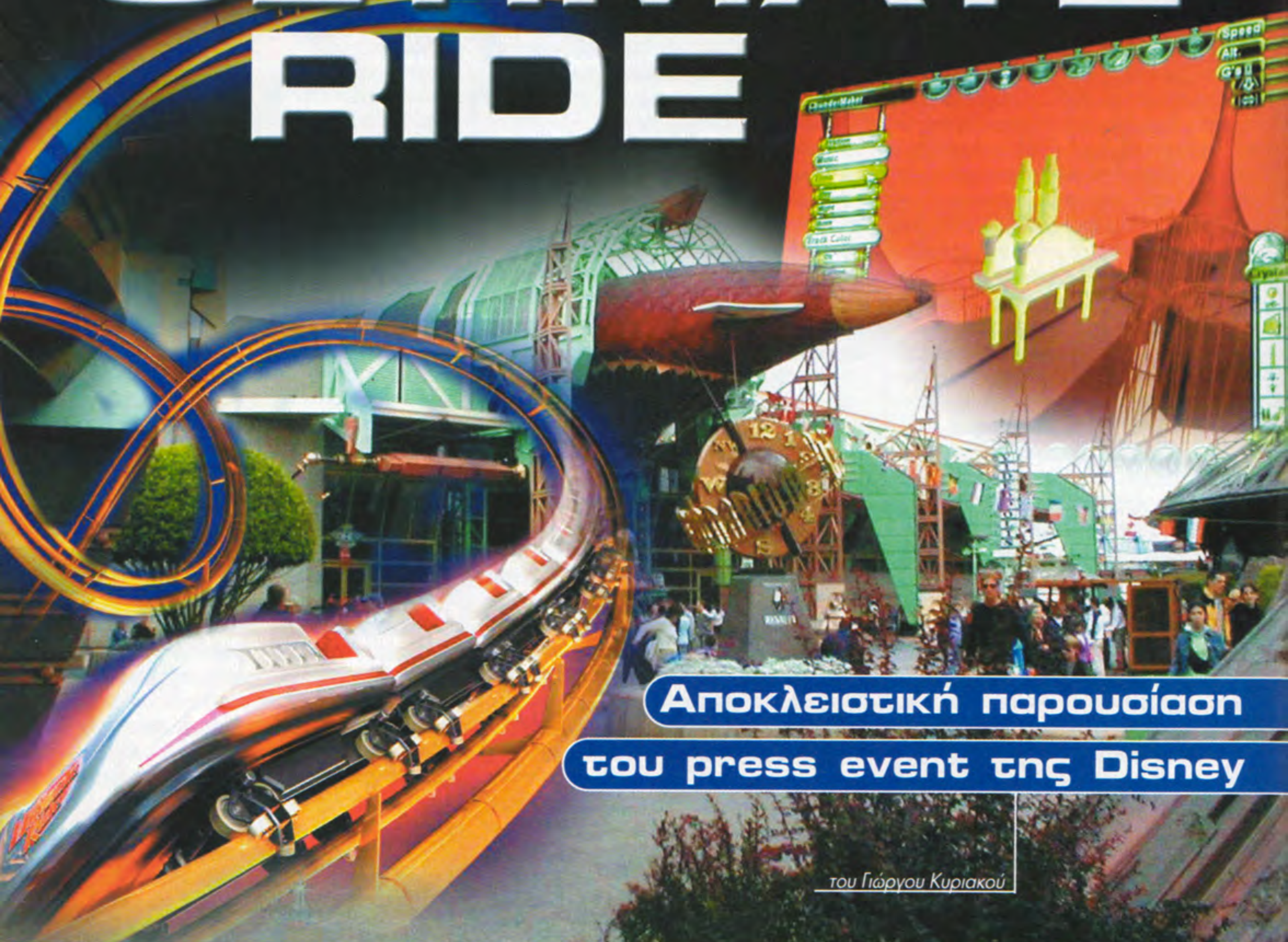
4. Οι αγώνες του Quake 3 θα διεξαχθούν με χρήση του OSP patch. Θα χρησιμοποιηθεί η έκδοση 1.30 final του Quake 3. Οι πίστες στις οποίες θα διεξάγονται οι αγώνες θα είναι οι tourney2, tourney4, ZTN, hub (θα γίνεται κλήρωση για να αποφασίζεται σε ποια θα διεξάγεται κάθε αγώνας).

Γ) MechCommander 2

Νικητής θα ανακηρύσσεται ο παίκτης με τα περισσότερα C-Bills μετά το πέρας προκαθορισμένου χρόνου (θα εξαρτηθεί από το πλήθος των παικτών που θα προσέλθουν και θα ανακοινωθεί λίγο πριν από την έναρξη των αγώνων) σε Elimination match. Στους πιο προχωρημένους γύρους είναι πιθανόν να χρησιμοποιηθούν και άλλα multiplayer modes (π.χ. Capture the Flag).

Καλή επιτυχία σε όλους!

ULTIMATE RIDE



Αποκλειστική παρουσίαση του press event της Disney

του Γιώργου Κυριακού

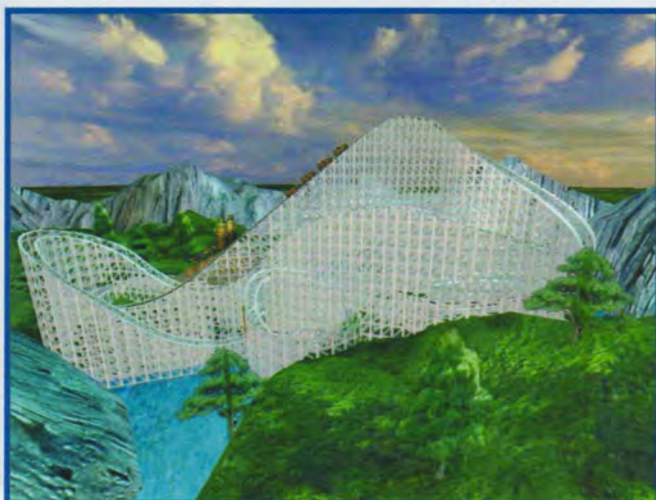
Παντού πάει το "PC Master" τελευταία... Στην προσπάθειά μας να σας κρατάμε ενήμερους όχι μόνο για τα παιχνίδια που έχουν ήδη κυκλοφορήσει, αλλά και γι' αυτά που πρόκειται να εμφανιστούν σύντομα στα καταστήματα, ταξιδεύουμε, όπου και όποτε χρειαστεί, για να σας μεταφέρουμε τα τελευταία νέα κατευθείαν από... την πηγή. Αυτή τη φορά ήταν η σειρά της Disney, η οποία μας παρουσίασε, μεταξύ άλλων, το Ultimate Ride.

Εάν διαβάσατε την αναφορά στο εν λόγω event στη στήλη "PC Matrix" του προηγούμενου τεύχους, τότε θα έχετε πάρει ήδη μια πρώτη γεύση. Στις επόμενες γραμμές θα βρείτε μία ακόμα πιο αναλυτική περιγραφή των όσων συνέβησαν κατά τη διάρκεια της παρουσίασης.

Στις 10 και 11 Σεπτεμβρίου, λοιπόν, η Disney Interactive διοργάνωσε ένα τεράστιο event στο Παρίσι όπου κλήθηκαν να παρευρεθούν συντάκτες περιοδικών και εφημερίδων από όλες τις γωνιές του κόσμου. Το "PC Master" ήταν το μοναδικό περιοδικό από την Ελλάδα που κάλυψε το συγκεκριμένο γεγονός.

Η παρουσίαση του Ultimate Ride και κάποιων άλλων τίτλων της Disney έγινε τη μοιραία μέρα της 11ης Σεπτεμβρίου σε ειδικά διαμορφωμένο χώρο της Eurodisneyland. Πριν από οτιδήποτε άλλο, όμως, θα αναφερθώ στα γεγονότα της 10ης Σεπτεμβρίου, αφού λόγω των όσων συνέβησαν εκείνη την ημέρα, υπήρχε καλή διάθεση σε όλους την επομένη.

Εν αρχή ην... η γνωριμία των ανταποκριτών μεταξύ τους και εν συνεχεία με τους υπευθύνους της Disney. Παρ' όλο που το σύνολο των δημοσιογράφων ξεπερνούσε τους 40, καταφέραμε να μάθουμε ο ένας τον άλλον αρκετά γρήγορα, αφού μας είχαν χορηγηθεί καρτελάκια με το όνομά μας τα οποία φορούσαμε συνεχώς. Στη συνέχεια το πρόγραμμα περιελάμβανε μεταφορά σε ένα μικρό αεροδρόμιο έξω από το Παρίσι, όπου εκεί μας περίμεναν ελικόπτερα (!) για να μας πάνε μια βολτούλα στους αιθέρες. Η ολιγόλεπτη πτήση ήταν μια φανταστική εμπειρία (ειδικά όταν ο πιλότος έκανε μια στροφή 180 μοιρών και σε μια φάση βρέθηκα να βλέπω το έδαφος μπροστά μου σαν τοίχο), η οποία πιστεύω ότι έμεινε αξέχαστη σε όλους μας. Για το βράδυ οι διοργανωτές του event μάς επεφύ-



Ιδού τα παλιά και καλά coasters... Φτιαγμένα από ξύλο, φυσικά, δεν παύουν να προσφέρουν και αυτά τις δικές τους συγκινήσεις.



Το interface είναι απλό. Αν τρομάζετε βλέποντας τόσα κουμπιά, μην ανησυχείτε. Θα τα μάθετε όλα μέσα σε 15 λεπτά.

λασσαν άλλη μία έκπληξη: ένα Paris-by-night tour με λιμουζίνες, οι οποίες έφυγαν σαν convoy από το ξενοδοχείο με τελικό προορισμό το κέντρο Georges Pompidou, προκειμένου να δειπνήσουμε όλοι στο εστιατόριο του τελευταίου ορόφου. Τέλος, κατά τις 12:00-1:00 γυρίσαμε στο ξενοδοχείο, όπου ήπιαμε τα τελευταία ποτά της βραδιάς στο πανοραμικό bar του 33ου ορόφου. Επειτα από λίγη ώρα (2:00 ήταν, 3:00 ήταν, θα σας γελάσω... όλα είναι ακόμα θολά!) γυρίσαμε στα δωμάτιά μας για να ξυπνήσουμε το πρωί κατά τις 8:00 και να πιάσουμε δουλειά.

Κάπου εδώ θα πρέπει να ευχαριστήσω ιδιαιτέρως τους οργανωτές του event για την καταπληκτική μέρα που μας εξασφάλισαν και κυρίως την κ. Blandine Lacour που μας προσκάλεσε στην παρουσίαση. Merci beaucoup!

Οπως προαναφέρθηκε, την επόμενη μέρα πήγαμε όλοι στην Eurodisneyland για τις ανάγκες της παρουσίασης. Το event άρχισε σε μια μεγάλη αίθουσα προβολής, όπου είδαμε trailers από τις αναμενόμενες ταινίες της Disney ονόματι "Atlantis" και "Monsters Inc.". Είχαμε επίσης την ευκαιρία να πάρουμε μια πρώτη γεύση από ένα skateboarding παιχνίδι για παιδιά, με κεντρικό χαρακτήρα τον Goofy. Επειτα από αυτά τα σύντομα trailers, ήρθε η ώρα να πάρουν το λόγο εκπρόσωποι της Disney Imagineering. Η συγκεκριμένη εταιρεία ιδρύθηκε το 1952 για να κατασκευάσει την Disneyland και αργότερα άλλα πάρκα αναψυχής σε διάφορες τοποθεσίες της Αμερικής και του κόσμου. Προκειμένου να κατανοήσουμε το μέγεθος της δουλειάς που αναλαμβάνουν όσοι εργάζονται στην Imagineering, οι εκπρόσωποι πρόβαλαν ένα βίντεο που κάλυψε όλα τα στάδια της κατασκευής του Space Mountain στην Eurodisneyland. Για όσους δεν ξέρουν, το Space Mountain χαρίζει μια μοναδική εμπειρία στους επισκέπτες, η οποία είναι κατευθείαν βγαλμένη από τα βιβλία του Ιούλιου Βερν. Ενα τεράστιο κανόνι εκτοξεύει τους επισκέπτες στο φεγγάρι, όπου εκεί βλέπουν τους κομήτες και τα άστρα να περνούν από δίπλα τους σε απίστευτη ταχύτητα καθώς το βαγόνι διαγράφει μια τρελή κούρσα στο Διάστημα! Πρόκειται για μία από τις πιο πετυχημένες ατραξιόν της Eurodisneyland. Τη συνιστώ ανεπιφύλακτα!



Στα γραφεία της Disney Interactive στο κέντρο του Παρισιού. Το "PC Master" ήταν το μόνο περιοδικό που τα επισκέφτηκε.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Οι παρουσιάσεις των trailers, οι ολιγόλεπτες ομιλίες από στελέχη της εταιρείας και το μεγάλο βίντεο του Space Mountain είχαν ήδη "ζεστάνει" την αίθουσα για τα καλά και είχε προετοιμαστεί το έδαφος για την παρουσίαση. Ο κ. Philip Hopbell, producer του Ultimate Ride, πήρε το λόγο και άρχισε να παρουσιάζει το παιχνίδι στη γιγαντοοθόνη της αίθουσας.

Τι είναι, λοιπόν, το Ultimate Ride; Συνοπτικά πρόκειται για έναν εξομοιωτή για rollercoasters που βρίσκονται συνήθως στα λούνα παρκ. Για τι είδους εξομοιωτή μιλάμε, όμως;

Οσοι ασχολούνται με rollercoasters, σίγουρα θα ξέρουν το Rollercoaster Tycoon, το παιχνίδι που έδωσε τη δυνατότητα στους παίκτες να διαχειριστούν ένα λούνα παρκ και να φτιάξουν ό,τι coaster ήθελαν. Το Ultimate Ride παίρνει την ιδέα της κατασκευής coasters και την αναβαθμίζει, προσφέροντας στον παίκτη απόλυτη ελευθερία κατά τη διάρκεια της κατασκευής και επιπροσθέτως τη δυνατότητα να δει το δημιούργημά του σε ένα πλήρες 3D περιβάλλον. Το παιχνίδι, όντας αφιερωμένο σχεδόν εξ ολοκλήρου στην κατασκευή coasters, δεν έχει οικονομικούς περιορισμούς. Δεν θα χρειαστεί, δηλαδή, να διαχειριστείτε χρηματικά ποσά κατά τη διάρκεια της κατασκευής, γεγονός που λύνει τα χέρια σε όσους θέλουν να κατασκευάσουν ακόμα και την πιο μεγάλη ή τρελή κούρσα.

Το στάδιο της κατασκευής των coasters είναι το πιο σημαντικό. Σε ένα 3D περιβάλλον θα πρέπει να αρχίσετε κατασκευάζοντας μία πλατφόρμα, μετά να τοποθετήσετε τις ράγες όπως θέλετε και ταυτόχρονα να διαμορφώσετε ευχάριστα τον περιβάλλοντα χώρο, γεμίζοντάς τον με οπτικά (και ηχητικά) εφέ πολλών ειδών. Ετσι, θα περάσετε τις περισσότερες ώρες μέχρι να σιγουρευτείτε ότι είστε ικανοποιημένοι από το αποτέλεσμα. Μπορείτε, βεβαίως, ανά πάσα στιγμή να τρέξετε την κούρσα που έχετε φτιάξει, για να δείτε πώς φαίνεται η διαδρομή και το περιβάλλον γύρω της. Σημειώνεται ότι έχετε τη δυνατότητα να δείτε το κατασκεύασμά σας σαν να είστε στο πρώτο βαγόνι ή ακόμα και από μακριά.

Η εύκολη διαδικασία κατασκευής οφείλεται σε ένα αρκετά εύχρηστο interface. Οταν ρωτήσαμε τον κ. Hopbell να μας πει ποιο ήταν το πιο δύσκολο στάδιο κατασκευής του παιχνιδιού, αυτός απάντησε χωρίς αμφιβολία ότι ήταν το interface. "Ο σχεδιασμός του interface μάς πήρε 4 μήνες", δήλωσε ο κ. Hopbell. "Χρειάστηκαν έξι άτομα και αλλάξαμε το interface περισσότερες



Ιδού και τα λεγόμενα κρεμαστά coasters...



Coasters με φόντο το Διάστημα κάτι που σημαίνει ότι θα δείτε πολλά ενδιαφέροντα πράγματα στη διαδρομή... Σας είπα για τους διαστημικούς πιτσαδόρους;

THE GAME PRODUCER



Με τον Philip Hopbell, παραγωγό του Ultimate Ride, είχαμε τη δυνατότητα να συνομιλήσουμε μετά την παρουσίαση του παιχνιδιού σε ένα από τα πολλά εστιατόρια της Eurodisneyland.

Ο Philip δουλεύει για την Disney εδώ και 7 χρόνια και τους τελευταίους 20 μήνες τούς έχει αφιερώσει στην παραγωγή του Ultimate Ride. Εμπνευσμένος από ένα παλιό παιχνίδι της Disney, ονόματι Coaster, πήγε στην εταιρεία παραγωγής Gigawatt και παρουσίασε την ιδέα του Ultimate Ride. Οπως είπε ο ίδιος στη συνέντευξη, παρ' όλο που οι υπεύθυνοι δεν ενθουσιάστηκαν στην αρχή, άλλαξαν γνώμη καθώς το παιχνίδι υλοποιούνταν. Στόχος του Philip είναι να μπορέσει να δείξει στους αγοραστές του παιχνιδιού τι σημαίνει να είσαι δημιουργικός. Ο σκοπός δεν είναι να κατασκευάσεις το πιο γρήγορο τρενάκι, αλλά να το φτιάξεις ωραίο και ενδιαφέρον. Ο Philip είναι πολύ ευχαριστημένος με το τελικό αποτέλεσμα της προσπάθειας του ίδιου αλλά και της ομάδας του, ενώ δήλωσε ότι μερικές ιδέες που δεν συμπεριλήφθηκαν, τελικά, στο πακέτο είναι πολύ πιθανό να τις δούμε σε ένα μελλοντικό expansion που θα κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2002. Ανάμεσα σε αυτά θα δούμε καινούργια track types αλλά και props.

Η συνέντευξη που πήραμε από τον Philip (ή καλύτερα, η ευχάριστη συνομιλία) περιλαμβάνεται στο CD που συνοδεύει το τεύχος.

από 100 φορές προτού το οριστικοποιήσουμε."

Στο παιχνίδι υπάρχουν δύο επιλογές παιχνιδιού: το Imagineering Mode και το Free Form Mode. Το Imagineering mode προσφέρει στον παίκτη 24 διαφορετικά σενάρια-αποστολές. Διάφοροι ιδιοκτήτες πάρκων αναψυχής θα σας πλησιάσουν, ζητώντας σας να φτιάξετε coasters ανάλογα με τα γούστα τους. "Οι αποστολές βασίζονται στις τρεις βασικές κατηγορίες των coasters που υπάρχουν στο CD", αναφέρει ο κ. Hopbell. Οι κατηγορίες αυτές είναι τα ξύλινα coasters, τα σιδερένια και τα κρεμαστά. Τα τελευταία δεν είναι βαγονάκια που τρέχουν πάνω σε ράγες, αλλά ειδικά διαμορφωμένες θέσεις όπου ο επιβάτης κρατιέται από έναν σιδερένιο σωλήνα πάνω από το κεφάλι του, ενώ τα πόδια του είναι στο κενό!

Καθώς ολοκληρώνετε μια αποστολή, ανεβαίνει η δημοτικότητά σας ως σχεδιαστής, ανάλογως με την ποιότητα του coaster που παραδώσατε στον πελάτη σας. Ετσι, μπορείτε να κερδίσετε και μετάλλια για κάθε κατασκευή σας. Εάν καταφέρετε να κερδίσετε ένα χρυσό μετάλλιο σε κάθε αποστολή, τότε θα ξεκλειδωθεί αυτομάτως η 25η bonus αποστολή και θα σας δοθεί το βραβείο του Rollergod. Σημειώστε ότι το Imagineering Mode δεν είναι ένα linear campaign, όπως αυτά των παιχνιδιών στρατηγικής. Ο παίκτης μπορεί να ολοκληρώσει τις αποστολές με οποιαδήποτε σειρά θέλει αυτός. Σε ερώτησή μας προς τον κ. Hopbell σχετικά με το περίπου πόση ώρα χρειάζεται ο μέσος παίκτης να ολοκληρώσει μια αποστολή μέτριας δυσκολίας, ο κύριος Hopbell απάντησε ότι υπάρχουν άτομα που τελειώνουν αποστολές σε μία ώρα και άλλα σε τρεις ώρες, ανάλογα πάντα με την εμπειρία που έχει κάθε παίκτης.

Το Ultimate Ride θεωρητικά προορίζεται για έναν μόνο παίκτη, αλλά η εταιρεία έχει ανοίξει στη σελίδα του παιχνιδιού (www.ultimateridegame.com) μία υπηρεσία, ονόματι Coaster Xchange, όπου όλοι οι παίκτες μπορούν να ανεβάσουν τα αρχεία των coasters που έχουν φτιάξει και να τα μοιραστούν μεταξύ τους. Η διαδικασία είναι πολύ εύκολη και καθόλου χρονοβόρα, καθώς το αρχείο που περιέχει τα δεδομένα του εκάστοτε rollercoaster είναι πάρα πολύ μικρό (περίπου 60KB, αναλόγως με το πώς είναι το coaster). Ενα άλλο κίνητρο για να ανεβάσει κάποιος το δημιούργημά του στη σελίδα είναι το γεγονός ότι θα μοιράζονται δώρα σε τακτά χρονικά διαστήματα στους σχεδιαστές των καλύτερων coasters. Το ρόλο του κριτή θα έχει κάθε fan του παιχνιδιού και ο νικητής θα ανακηρύσσεται με poll. Υπάρχει ένα ladder το οποίο οδηγεί στο απόλυτο rank του Rollergod. Ο παίκτης που κατακτήσει αυτόν τον τίτλο, θα πάρει μεταξύ άλλων ένα rollergod κύπελλο. Σημειώστε ότι τέτοια βραβεία θα δίνονται κάθε μήνα, καθώς και στο τέλος του χρόνου, οπότε θα απονέμεται ένα μεγάλο κύπελλο στο δημιουργό του καλύτερου coaster της χρονιάς. Τέλος, μέσω Internet θα μπορεί ο παίκτης να βρει κωδικούς τους οποίους θα μπορεί να χρησιμοποιεί για να "ξεκλειδώνει" κρυμμένα props και να τα χρησιμοποιεί στα τρενάκια που κατασκευάζει.

Η συνολική εικόνα που αποκομίσαμε για το παιχνίδι κατά την παρουσίασή του ήταν πολύ καλή. Ειδικά η 3D μηχανή που χρησιμοποιεί για να εξομοιώσει την εμπειρία της βόλτας είναι πολύ πετυχημένη (ονομάζεται terawatt και είναι δημιούργημα της εταιρείας παραγωγής Gigawatt - www.gwatt.com). Παρ' όλο που απευθύνεται σε παιδιά από 10 έως 14 χρόνων, μπορεί να προσελκύσει όλους τους φανατικούς των rollercoasters, οι οποίοι -θυμίζω- μπορούν να αγωνιστούν μεταξύ τους στο Internet συμμετέχοντας στο Coaster XChange.

Το Ultimate Ride αναμένεται να κυκλοφορήσει στην Ελλάδα τον Νοέμβριο του 2001. Μέχρι τότε, προλαβαίνετε να κάνετε μια βόλτα ως την Eurodisneyland και να πάρετε ιδέες για τις μελλοντικές κατασκευές σας! PC

Δυστυχώς, για τους ανθρώπους που δεν γνωρίζουν καλά αγγλικά, τα περισσότερα παιχνίδια είναι ένα απρόσιτο μέσο ψυχαγωγίας. Ωστόσο ακόμα και οι καλοί χρήστες της αγγλικής γλώσσας, πιθανόν να τα βρουν σκούρα με την προφορά και το λεξιλόγιο σε τίτλους όπως οι Black Dahlia και The Beast Within. Ετσι, τα περισσότερα παιχνίδια στην Ελλάδα, σε αντίθεση με άλλες ευρωπαϊκές χώρες, απευθύνονται εκ των πραγμάτων σε ένα πολύ περιορισμένο κοινό. Τα τελευταία χρόνια, όμως, η κινητικότητα κάποιων αντιπροσωπιών στον τομέα της μετάφρασης παιχνιδιών δείχνει να αλλάζει δυναμικά το σκηνικό, με άμεσο αντίκτυπο στην αγορά ψυχαγωγικού λογισμικού της χώρας μας και στην gaming ζωή μας.

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr



ΕΡΕΥΝΑ

Μεταφράσεις παιχνιδιών

Οταν το gaming γίνεται... εθνική υπόθεση!

Η ιστορία της μετάφρασης παιχνιδιών στη χώρα μας είναι σχετικά μικρή και έχει τις ρίζες της σε αθλητικούς τίτλους. Η πρώτη προσπάθεια είχε γίνει πριν από περίπου 6 χρόνια με το ποδοσφαιρικό Kick Off 95, που περιείχε εξελληνισμένα μενού και ελληνικές ομάδες. Τρία χρόνια μετά ακολούθησε το Kick Off 98, με την προσθήκη σχολιασμού από τον Γιάννη Διακογιάννη που προξένησε αρκετές συζητήσεις. Τα εν λόγω εγχειρήματα, αν και αξιόλογα για τα δεδομένα της εποχής, δεν έτυχαν μεγάλης απήχησης, κυρίως εξαιτίας της μέτριας ποιότητας των τίτλων, που δέχονταν ισχυρό ανταγωνισμό από τις σειρές FIFA και Actua Soccer. Σήμερα, έπειτα από αρκετό καιρό, η κατάσταση φαίνεται ότι έχει βελτιωθεί αισθητά σε ό,τι αφορά τόσο την ποιότητα της μετάφρασης όσο και την ποσότητα και την επιτυχία των εξελληνισμένων παιχνιδιών. Φέτος μόνο (2000-2001) κυκλοφόρησαν στην αγορά συνολικά πέντε μεταφρασμένα παιχνίδια, ο Χρυσός Ιππότης (Hype), το FIFA 2001, η Οδύσσεια, το Egypt 2 και το Kingdom Under Fire, αριθμός πρωτοφανής για τα ελληνικά δεδομένα, που δημιουργεί νέες απαιτήσεις από τις εταιρείες εισαγωγής ψυχαγωγικού λογισμικού στην Ελλάδα. Το κοινό διευρύνεται, εξελίσσεται και επιζητά σιγά σιγά περισσότερη αξία στα προϊόντα



Ο Χρυσός Ιππότης της Ubisoft προσφέρει υψηλό επίπεδο μετάφρασης σε ένα άκρως διασκεδαστικό παιχνίδι.



Η σειρά Egypt της Cryo είναι από τα πρώτα παιχνίδια που υποτιτλίστηκαν στα ελληνικά, με αρκετά καλά αποτελέσματα, από τη μετρ του είδους Αγγελική Βαξάλη.

που αγοράζει, πόσο μάλλον όταν η τιμή ενός μέσου τίτλου αγγίζει τις 14.000 δραχμές. Η σωστή υποστήριξη της ελληνικής γλώσσας φαίνεται ότι δεν θα αργήσει να αποτελέσει ένα από τα κριτήρια που θα επηρεάζουν την τεχνική αξία ενός τίτλου, μαζί με τα γραφικά και τον ήχο. Με την ευχή αυτή, μπορούμε να σκιαγραφήσουμε τις θέσεις των εταιρειών για τις μεταφράσεις λογισμικού, το κοινό στο οποίο απευθύνονται, τις προοπτικές αλλά και τους κινδύνους που ελλοχεύουν για τη βιομηχανία.

ΘΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΘΕΣΕΙΣ

Προκειμένου να καταγράψουμε με σαφήνεια τις τάσεις του κοινού και των εταιρειών απέναντι στο θέμα, επικοινωνήσαμε με τους τέσσερις βασικούς αντιπροσώπους παιχνιδιών στη χώρα μας. Οπως διαπιστώσαμε, υπάρχουν σημαντικές διαφοροποιήσεις στην τακτική και τις θέσεις των εταιρειών-αντιπροσώπων, καθώς και στα στοιχεία που μας προμήθευσαν. Γενικά, υπέρ της μετάφρασης είναι η Beacon Multimedia (Microids, Funcom), καθώς και η Dionic (LucasArts, Activision), με κάποιες επιφυλάξεις. Είναι ενδεικτικό ότι, ενώ η CD Media (Electronic Arts, Vivendi), πρωτοπόρος στις μεταφράσεις, τάσσεται υπέρ των μεταφράσεων λογισμικού, η Despec (Eidos, Infogrames) εκτιμά ότι ο Ελληνας καταναλωτής προτιμά τα προϊόντα που αγοράζει να είναι στην αυθεντική μορφή τους. Παράλληλα, η τελευταία θεωρεί πως το υψηλό επίπεδο πειρατείας λογισμικού στη χώρα μας δεν επιτρέπει μια τέτοια επένδυση. Εκ διαμέτρου αντίθετη στάση υιοθετεί η Beacon, μια και πιστεύει ότι η μετάφραση παιχνιδιών είναι ένα από τα αποτελεσματικότερα όπλα για τη μείωσή της! Παρ' όλα αυτά, σύμφωνα με ανεπίσημες πληροφορίες, αυτόν τον καιρό στα γραφεία της Despec είναι σε εξέλιξη μια ευρεία συνεργασία για localization κάποιων τίτλων ευρωπαϊκής προέλευσης. Αυτό επιβεβαιώνει πως, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, όλες οι εταιρείες προβληματίζονται σχετικά με το θέμα και αναζητούν νέες μορφές προσέγγισης του κόσμου. Ενθαρρυντικό στοιχείο επίσης είναι το γεγονός ότι όλες οι μεγάλες εταιρείες ανάπτυξης και παραγωγής PC games επιθυμούν, λίγο ή πολύ, τον εξελληνισμό των παιχνιδιών, ενώ έκπληξη προκαλεί η είδηση ότι κάποιες μικρές, όπως η Phantagram (Kingdom Under Fire), εξαναγκάζουν οι ίδιες τον εισαγωγέα να τον πραγματοποιεί! Με τον τρόπο αυτό, οι υποστηρικτές της μετάφρασης θεωρούν ότι αυξάνεται ο αριθμός των καταναλωτών που παίζουν παιχνίδια. Τι έχει δείξει, όμως, η εμπειρία μας μέχρι σήμερα;

Η ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΚΟΙΝΟΥ

Παιχνίδια όπως το Ubik, που μεταγλωττίστηκε πλήρως πριν από 4 χρόνια και τελικά "πάτω-

ΟΙ ΧΡΥΣΕΣ... ΠΑΤΑΤΕΣ!

Οπως αναφέρεται και στο άρθρο, είναι αναγκαίο οι μεταφράσεις να γίνονται προσεκτικά και με ευθύνη, ώστε να μην καταλήξουμε να προτιμάμε τις αγγλικές εκδοχές των παιχνιδιών από τις ελληνικές, όπως γίνεται με πολλά εγχειρίδια. Ιδού, λοιπόν, κάποια "μαργαριτάρια" που συλλέξαμε τυχαία από διάφορα εγχειρίδια, οπισθόφυλλα κουτιών και μενού παιχνιδιών, τα οποία μας προειδοποιούν ότι "αν είναι κάτι να γίνεται κουτσουρεμένα, καλύτερα να μη γίνεται καθόλου!". Το ένθετο αυτό είναι αφιερωμένο στους αξιότιμους κ.κ. μεταφραστές και διορθωτές, που ώρες ώρες μάς κάνουν να τραβάμε τα μαλλιά μας...

- Στο εγχειρίδιο του Tiberian Sun το όχημα Attack Cycle (=μοτοσυκλέτα επίθεσης) των NODs μεταφράζεται ως "Κύκλος Επίθεσης"! Αυτό σημαίνει "αυτόματη μετάφραση"...!

- Στο εγχειρίδιο του Gangsters 2 μαθαίνουμε για πρώτη φορά ότι ο οίκος ανοχής είναι ένας κατώτερος χαρακτήρας... Μα γιατί ο καημένος;

- Στο εγχειρίδιο του Diablo 2 η φυλή goatmen μεταφράζεται ως "τραγάνθρωποι". Πώς λέμε λυκάνθρωποι; Ε, κάπως έτσι θα σκέφτηκε και ο μεταφραστής...

- Στο πίσω μέρος του κουτιού του Χρυσού Ιππότη διαβάζουμε τα εξής σαφέστατα στοιχεία για την πλοκή του παιχνιδιού: "Ο χρυσός ιππότης, για να σώσει το βασίλειό του, είναι θύμα του μαύρου ιππότη". Ε, φυσικά, αλλιώς πώς θα το έσωζε;:)

- Στο εγχειρίδιο του FIFA 2001 διαβάζουμε με ενδιαφέρον την παράγραφο "Σε κατάσταση ακίνητης μπάλας", ενώ στο ελληνικό μενού του παιχνιδιού τα "ΗΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ" μας κάνουν να υποπτευθούμε ότι το παιχνίδι μεταφράστηκε από τα παιδιά των μεταφραστών ως εξάσκηση για το μάθημα της ορθογραφίας!

- Καλά, όσο για το Red Alert 2, αναφέρουμε μόνο ενδεικτικά κάποια στοιχεία που διαβάσαμε στο εγχειρίδιο: Prism Tank= Πρίσμα Μηχανοκίνητο, Brain Melting= Επιχείρηση Ανατίναξης Εγκεφάλου (!!!). Μήπως, τελικά, τώρα που το σκέφτομαι, να μετονομάζαμε κι εμείς το "PC Master" σε "ΠΥ Αφέντης";

Πάντως, για να μην γκρινιάζουμε μόνο, αξίζει να αναφέρουμε ότι υπάρχουν και manuals παιχνιδιών που μεταφράστηκαν αξιοπρεπώς και με προσοχή, όπως αυτά του Jedi Knight, του Dungeon Keeper 2 ή του Max Payne. Αναμένουμε κι άλλα...

Μεταφράσεις παιχνιδιών



Το Kingdom Under Fire έθεσε νέα στάνταρ στις μεταφράσεις, με τον προσεγμένο εξελληνισμό των μενού και των διαλόγων μέσω υπότιτλων.



Το γεγονός ότι το σενάριο του Ubik βασιζόταν στο ομώνυμο έργο του Philip K. Dick, δεν ήταν αρκετό για να σημειώσει μεγάλες πωλήσεις. Η πρώτη απόπειρα μεταγλώττισης ενός μη αθλητικού παιχνιδιού στην Ελλάδα.



Η σειρά FIFA της Electronic Arts δεν χρειάζεται συστάσεις, μια και σημειώνει εξαιρετικές πωλήσεις, κάτι στο οποίο συμβάλλει και η εκτεταμένη μεταγλώττισή της τα δύο τελευταία χρόνια.

σε" εμπορικά, αποτελούν ένα ηχηρό μήνυμα στις αντιπροσώπους εταιρείες ότι το κοινό επιλέγει, καταρχήν, έναν τίτλο με κυρίαρχο κριτήριο την ποιότητα του σχεδιασμού του και δευτερεύον τη μετάφραση. Ενδιαφέρον, επίσης, παρουσιάζει η άποψη της Despec ότι γενικά δεν δικαιολογείται η μετάφραση ψυχαγωγικού λογισμικού, παρά μόνο όταν έχει και εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Από την άλλη, παραδείγματα όπως το FIFA 2001 ή η Οδύσσεια δείχνουν ότι υπάρχει μεγάλο περιθώριο κέρδους από τη διαδικασία αυτή, αρκεί να λαμβάνονται υπόψη κάποια στοιχεία που έχουν να κάνουν με τη ψυχολογία του κοινού. Οπως αναφέρει ο διευθυντής μάρκετινγκ της CD Media, το FIFA 2001, με τον πλήρη εξελληνισμό του (και την προσθήκη ελληνικών ομάδων), κατάφερε να σπάσει κάθε ρεκόρ πωλήσεων, πλησιάζοντας τα 50.000 αντίτυπα (για όλες τις πλατφόρμες), ενώ πριν από 2 χρόνια δεν ξεπερνούσε τα 10.000 κομμάτια. Επίσης, η Οδύσσεια, μετά την πλήρη μεταγλώττισή της, ξεπέρασε τα 2.500 αντίτυπα. Σύμφωνα με την ίδια πηγή, αν είχε κυκλοφορήσει στην αγγλική γλώσσα, είναι αμφίβολο αν θα πουλούσε 1.000 κομμάτια. Σε αυτό συνέβαλε τόσο η ιδιαιτερότητα του παιχνιδιού, μια και είχε άμεση σχέση με την ελληνική παράδοση, όσο και η αρκετά επιτυχής μεταγλώττιση που δεν ξένιζε πολύ τον παίκτη. Θετικά στοιχεία για την πορεία του στην αγορά καταφθάνουν επίσης για το πολύ καλό Kingdom Under Fire. Αξίζει να σημειωθεί, τέλος, ότι υπάρχουν στοιχεία που δείχνουν σαφώς ότι τα μεταφρασμένα παιχνίδια συνεχίζουν να πωλούνται για πολύ μεγαλύτερο χρονικό διάστημα μετά την έκδοσή τους, σε αντίθεση με τα υπόλοιπα.

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΙΤΛΩΝ

Μερικοί από τους παράγοντες που διαδραματίζουν βασικό ρόλο στην απήχηση ενός μεταφρασμένου τίτλου είναι η φύση, ο σχεδιασμός και η ποιότητά του. Είναι κοινώς αποδεκτό ότι τα παιχνίδια που αξίζει, καταρχήν, να μεταφράζονται είναι αυτά που βασίζονται σε κάποιο αξιόλογο σενάριο και περιέχουν αρκετούς διαλόγους. Θα ήταν παράτολμο ή ακόμα και παράλογο αν ζητούσαμε να μεταφράζονται, λόγου χάριν, οι εξομοιωτές πτήσης (flight simulator) ή παιχνίδια όπως το Unreal Tournament ή το Tribes 2, όπου η εξοικείωση με το interface γίνεται σχετικά εύκολα και δεν απαιτούνται σχεδόν καθόλου γνώσεις αγγλικών. Από την άλλη, σχεδόν όλες οι εταιρείες εισαγωγής ψυχαγωγικού λογισμικού συμφωνούν ότι τα adventures είναι η υπ' αριθμόν ένα κατηγορία παιχνιδιών που πρέπει να μεταφράζεται. Δεν είναι τυχαία η άποψη της Beacon, που θεωρεί ότι η σειρά Dracula θα είχε ακόμα καλύτερη πορεία στην αγορά αν είχε τύχει μιας προσεγμένης μετάφρασης. Η CD Media προχωρεί ένα βήμα παραπέρα και υποστηρίζει τη μετάφραση και άλλων κατηγοριών, όπως τα CRPGs ή strategies, υπό την προϋπόθεση, φυσικά, ότι γίνεται



Ολοκληρωτικής μετάφρασης έτυχε η Οδύσσεια της Cryo, που συνεχίζει να έχει μια πολύ καλή πορεία στα καταστήματα.



Ενα από τα πρώτα μεταγλωττισμένα παιχνίδια ήταν το Kick Off, όπου δέσποζε η φωνή του Γιάννη Διακογιάννη.

ΕΠΙΘΥΜΙΕΣ ΚΑΙ... ΑΝΑΜΟΝΕΣ

Παιχνίδια που θα θέλαμε να δούμε υποτιτλισμένα (με επιλογή και για αγγλικούς υπότιτλους):


The Longest Journey


Myst 3: Exile


The Beast Within


Deus Ex


Escape from Monkey Island


Starcraft


Grim Fandango


Zanzarah


Jedi Knight 1, 2


Baldur's Gate 1, 2


Red Faction


Black Bahlia

Παιχνίδια που θα θέλαμε να δούμε πλήρως μεταγλωττισμένα:



The Sims


Zeus: Master Of Olympus

Αναμενόμενες μεταφρασμένες κυκλοφορίες:


Schizm της Project 3


Atlantis 3 της Cryo

χωρίς γλωσσικές υπερβολές και με σεβασμό στη σχετική αγγλική ορολογία. Η επιτυχημένη σειρά Baldur's Gate, για παράδειγμα, με τους αμέτρητους και όχι πάντα ευνόητους διαλόγους, θα μπορούσε να είχε υποτιτλιστεί με θετικές προοπτικές. Καθοριστικός παράγοντας της αποδοχής του κόσμου, παράλληλα, είναι η ευρύτητα του κοινού στο οποίο απευθύνεται ένας τίτλος. Υπάρχουν παιχνίδια που αφορούν καθαρά σε ένα πολύ συγκεκριμένο τμήμα των computer gamers, όπως τα simulations και τα war games, και κάποια άλλα των οποίων η δομή προδιαθέτει άμεσα για τον εξελληνισμό τους. Στην τελευταία περίπτωση αμέσως έρχεται στο νου το The Sims, ο "εξομοιωτής ζωής" του Will Wright, που αγοράστηκε και αγαπήθηκε από πολύ κόσμο που δεν είχε σχέση με υπολογιστές ή επαρκή γνώση της αγγλικής γλώσσας. Άλλο παράδειγμα είναι το εξαιρετικό Zeus: Master Of Olympus, ένα παιχνίδι-οδηγός στην κατηγορία των progressive strategies, το οποίο, συν τοις άλλοις, είχε πολύ έντονο το ελληνικό μυθολογικό στοιχείο. Ίσως ακόμα μία χαμένη ευκαιρία. Και αν εύλογα αναρωτιέστε γιατί, εφόσον σχεδόν όλοι συμφωνούν σε θεωρητικό επίπεδο, δεν προχωρούν στην πράξη, η απάντηση θα δοθεί στη συνέχεια.

ΥΠΟΤΙΤΛΙΣΜΟΣ 'Η ΜΕΤΑΓΛΩΤΤΙΣΗ;

Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις που αντιμετωπίζουν οι εταιρείες εισαγωγής όταν πρόκειται να αποφασίσουν τη μετάφραση κάποιου τίτλου, είναι η επιλογή του τρόπου με τον οποίο θα γίνει. Είναι γνωστό ότι γενικά στην Ελλάδα η μεταγλώττιση, αν εξαιρέσουμε τις μέχρι πέρυσι ακμάζουσες βραζιλιάνικες σειρές, δεν είχε ιδιαίτερη διάδοση. Σε αυτό συνέβαλε ο εδώ και δεκαετίες καθιερωμένος υποτιτλισμός των ταινιών, καθώς και η -ορθή κατά τη γνώμη μας- άποψη που επικρατεί ότι οι πρωτότυποι διάλογοι πρέπει να παραμένουν ως έχουν, για να μην αλλοιώνεται η σκέψη του σχεδιαστή του παιχνιδιού. Με αυτή τη λογική, ο υποτιτλισμός των διαλόγων, στα πρότυπα που χάραξε το Egypt, είναι πιο κοντά στη νοοτροπία και τις συνήθειες των Ελλήνων καταναλωτών. Από την άλλη, ο πλήρης εξελληνισμός ή αλλιώς μεταγλώττιση ενός παιχνιδιού, εκτός του ότι είναι πολύ πιο χρονοβόρο και ακριβό να πραγματοποιηθεί, εμπεριέχει μια μεγάλη δόση ρίσκου. Ακόμα και στην Οδύσσεια, έγινε κριτική από μερίδα συντακτών του ειδικού Τύπου σχετικά με τη μεταγλώττιση και την επιλογή-προετοιμασία των ηθοποιών. Κατά τη CD Media, άλλωστε, η εξ ολοκλήρου μεταγλώττιση ενός τίτλου έχει νόημα μόνο αν αυτός έχει άμεση σχέση με τον ελληνικό τρόπο ζωής και διασκέδασης (όπως γίνεται με το ποδόσφαιρο και την ελληνική μυθολογία). Συνεπώς, ο προσεγμένος υποτιτλισμός και η πολύ επιλεκτική (ή και καθόλου) μετάφραση των μενού φαντάζει ως η πιο συμφέρουσα και προσιτή λύση, που όχι μόνο ικανοποιεί αισθητικά τον παίκτη, αλλά μπορεί να αποτελέσει το κλειδί για το "συμβιβασμό" μεταξύ των σκληροπυρηνικών και των περιστασιακών "παιχνιδάδων". Εξηγούμαστε.

Η ΧΡΥΣΗ ΤΟΜΗ

Πολλοί από τους hardcore gamers αναγνώστες του περιοδικού θα έχουν ήδη αρχίσει να ακονίζουν τα μαχαίρια τους, όταν διαβάζουν περί μεταφράσεων RPGs, actions ή strategies.:) Και όχι άδικα. Οι τραγελαφικές εμπειρίες από τις μεταφράσεις των εγχειριδίων των παιχνιδιών (βλ. ένθετο) σε πολλά παιχνίδια προβληματίζουν τους ψαγμένους παίκτες. Ανόητες και κακόηχες εκφράσεις που αραδιάζονται σε κακογραμμένα manuals των νέων "DVD είμαι ή CD-ROM;" συσκευασιών, προξενούν τουλάχιστον μειδιάματα και αιτιολογούν το σκεπτικισμό αυτό. Από την άλλη, θα ήταν μεγάλο σφάλμα αν λησμονήσουμε ότι η ψυχαγωγία των παιχνιδιών που όλοι αγαπάμε, απευθύνεται σε όλους ανεξαιρέτως - και στους μη καλούς γνώστες

Μεταφράσεις παιχνιδιών





των αγγλικών. Κάτω από αυτές τις σκέψεις, το βάρος της προσοχής, τόσο των αντιπροσωπιών όσο και όλων των ανθρώπων που ενδιαφέρονται για την πορεία της αγοράς, επικεντρώνεται στο να βρεθεί η χρυσή τομή που θα ικανοποιήσει και τις δύο σημαντικές αγορές. Για άλλη μία φορά, ο υποτιτλισμός, με επιλογή της εμφάνισης ή μη των ελληνικών υπότιτλων στην οθόνη, καθώς και με τη διατήρηση των αρχικών αγγλικών, φαίνεται να είναι η καλύτερη λύση. Πρόκειται για μια ιδέα που πρεσβεύει τόσο η CD Media όσο και η Beacon Multimedia και ανταποκρίνεται εύκολα στις δυνατότητες των μεγάλων εταιρειών παραγωγής PC games. Μάλιστα, αν ο μεταφραστής αποφύγει τη συνήθη εξεζητημένη μετάφραση των αγγλικών όρων, των ξένων ονομάτων ή των φυλών (orcs, terrans, warriors, paladins, goatmen κ.λπ.), ώστε να μην υπάρχει σύγχυση στις multiplayer αναμετρήσεις, τότε η μετάφραση θα είναι ιδανική. Το Kingdom Under Fire και ο Χρυσός Ιππότης, αν και δεν είναι τέλεια, δείχνουν προς τη σωστή κατεύθυνση σε αυτόν τον τομέα.

ΤΑ ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Αφού, λοιπόν, ακόμα και οι πιο συντηρητικοί συμφωνούν με τη συμβολή των μεταφράσεων στην ψυχαγωγία, γιατί η αγορά δεν έχει κατακλυστεί ήδη από μεταφρασμένα παιχνίδια; Γιατί το Myst 3, το Dracula 2, το Stupid Invaders και το Escape From Monkey Island δεν έχουν υποτιτλιστεί, αν και έχουν όλα τα φόντα να επιτύχουν εμπορικά; Δυστυχώς, τα πράγματα δεν είναι πάντα τόσο απλά όσο ακούγονται. Η CD Media αναφέρει ότι, για να γίνει μετάφραση


Dracula 1, 2: Χαμένη ευκαιρία για μετάφραση, σύμφωνα με τις εταιρείες εισαγωγής.

λογισμικού, οι εταιρείες διακίνησης παιχνιδιών που αντιπροσωπεύει θέτουν κάποιον ελάχιστο όγκο αγοράς κομματιών, που πολλές φορές είναι εξωφρενικός. Η ίδια στρατηγική ακολουθείται, πάνω κάτω, και στις σχέσεις των εταιρειών με τους άλλους εισαγωγείς. Και, φυσικά, ισχύει ότι όσο μεγαλύτερη και πιο απαιτητική (ή παράλογη κατ' άλλους) είναι μία εταιρεία (όπως η Vivendi/Universal ή η Activision/LucasArts) τόσο πιο δύσκολα επιτυγχάνεται μια βιώσιμη συμφωνία για μετάφραση, χωρίς όμως να είναι αδύνατη. Επίσης, ως ένας μικρότερης σημασίας ανασταλτικός παράγοντας για την εξάπλωση των μεταφράσεων αναφέρεται το κόστος της διαδικασίας. Εντούτοις, υπάρχουν σαφείς ενδείξεις που δείχνουν ότι το κόστος για υποτιτλισμό είναι πολύ μικρό σε σχέση με την προοπτική του. Ετσι, σιγά αλλά σταθερά, και όσο οι εταιρείες-εισαγωγείς αποκτούν κάποιο οικονομικό υπόβαθρο, παρατηρούμε όλο και περισσότερα αναμενόμενα παιχνίδια να βρίσκονται στο στάδιο της μετάφρασης. Ηδη, για το αμέσως προσεχές διάστημα, αναμένουμε στα καταστήματα τουλάχιστον 4 υποτιτλισμένα adventures (Schizm, Dune 3, Zorro, Atlantis 3), ενώ δεν αποκλείεται να δούμε πρωτοκλασάτα παιχνίδια άλλων κατηγοριών να μεταφράζονται (ελπίζουμε επιτυχημένα). Εμείς δεν έχουμε παρά να ευχηθούμε όλες οι εταιρείες σιγά σιγά να αρχίσουν να υποτιτλίζουν με διακριτικότητα και χωρίς γλωσσικές υπερβολές τα καλά παιχνίδια τους, υπό την επίβλεψη έμπειρων παικτών που θα καθοδηγούν κάθε προσπάθεια. Μια τέτοια κίνηση δεν θα δώσει μόνο ώθηση στην ελληνική αγορά ψυχαγωγικού λογισμικού, αλλά θα ανεβάσει την εκτίμηση του κόσμου απέναντι στις εταιρείες, καθώς θα εκληφθεί ως ένα γενναιόδωρο δείγμα σεβασμού προς όλους τους Ελληνες καταναλωτές. Είναι γεγονός ότι η μετάφραση έχει περάσει προ πολλού το στάδιο των πειραματισμών. Αυτό που χρειάζεται τώρα είναι μεράκι και όρεξη για δουλειά (ε, ίσως και λίγα χρήματα:)) και όλα μπορούν να γίνουν!

Ευχαριστούμε για τη συμβολή τους στην έρευνα τους:
Γιώργο Λαμπριανό (CD Media)
Αντώνη Σκουλικάρη (Despec)
Μιχάλη Μισιρλή (Beacon Multimedia)
Μάνο Κοντορούση (Dionic)

Game Club

Point System



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Beacon, Αετιδών 13 & Βουτσινά, τηλ.: 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 9480000



94 Commandos 2: Men of Courage
Ελπίζουμε να είστε έτοιμοι για όλα!



100 Schizm
Ενα δυναμικό adventure game.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AMERICA	143	75%
ANACHRONOX	143	91%
ANARCHY ON-LINE	142	-
BLAIR WITCH 3	143	80%
CHAMPIONSHIP SURFER	143	73%
DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	143	75%-/90%
EMPEROR: BATTLE FOR DUNE	142	90%
EUROPEAN SUPER LEAGUE	143	58%
EVIL ISLADS	144	90%
GANGSTERS 2	143	84%
HALF LIFE: BLUE SHIFT	142	82%
HEIST	143	49%
HOSTILE WATERS	142	90%
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80%
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90%
MAX PAYNE	143	95%
MECH COMMANDER 2	144	92%
OPERATION FLASHPOINT	144	89%
ROAD TO INDIA	142	85%
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93%
SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER	142	95%
STARTOPIA	144	93%
THE SIMS: HOUSE PARTY	144	67%
TRAIN SIMULATOR	142	89%
TROPICO	142	76%
Z: STEEL SOLDIERS	143	86%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα!
Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



130 **Quest for Glory 4 1/2**
Ακόμα μία "ερασιτεχνική" συνέχεια, που μόνο ερασιτεχνική δεν είναι.



122 **Red Alert 2: Yuri's Revenge**
Για πολλούς, το καλύτερο expansion σε παιχνίδι στρατηγικής!



106 **Red Faction**
Πολλοί το ονομάζουν επαναστατικό. Εχουν δίκιο;



112 **MotoRacer 3**
Ετοιμαστείτε για τα γρηγορότερα εικονικά γκάζια.

Return to Castle Wolfenstein



Περνάει γρήγορα ο καιρός... Μου φαίνεται σαν χθες η στιγμή που έμαθα ότι θα κυκλοφορήσει η id καινούριο παιχνίδι που θα αναβιώνει τον κόσμο του Wolfenstein [0-X-I, δεν το έμαθα χθες! :)] και ορίστε, δεν απομένει ούτε ένας μήνας για να βγει στην κυκλοφορία ο εν λόγω τίτλος. Τι θα λέγατε για ένα γευστικότατο ορεκτικό, πριν από το κυρίως γεύμα, επ' ευκαιρία της διάθεσης στο κοινό ενός multiplayer test για το Wolfenstein; Ετσι, για να μας ανοίξει την όρεξη...

του Βασίλη "Pioneer" Τουλιά
pioneer@otenet.gr



Κάθε έναν-δύο μήνες όλο και κάποια εταιρεία προγραμματισμού κλείνει, όλο και κάποιος publisher φαλιρίζει (α, ρε G.O.D., τι καημούς μάς άναψες!). Τα πράγματα στη βιομηχανία παιχνιδιών δεν είναι πάντα ρόδινα, το αντίθετο μάλιστα. Κι ενώ άλλοι παραγωγοί αγωνίζονται για το ψωμί τους, η id απολαμβάνει την ευημερία της. Μία ευημερία που την έχει κερδίσει με το σπαθί της και μεταφράζεται σε ποιοτικούς τίτλους, ευρεία αποδοχή και αρκετά ρευστά στους τραπεζικούς λογαριασμούς της... Αλλωστε, έχετε ακούσει πολλούς οίκους προγραμματισμού να "ενοικιάζουν" άλλους για να κατασκευάσουν στους πρώτους τμήματα ενός παιχνιδιού;

Αυτό ακριβώς ισχύει με το Wolfenstein της id! Η εν λόγω εταιρεία, έχοντας πολλούς τίτλους στα σκαριά (νέο Doom, νέο Quake...), έκρινε εκ των προτέρων ότι δεν θα μπορούσε να διαθέσει τις πηγές και το χρόνο της για να δημιουργήσει εγκαίρως ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι, γι' αυτό και ανέθεσε στην Grey Matter (πρώην Xatrix) να κατασκευάσει τη single player campaign του Wolfenstein και στη Nerve Software το αντίστοιχο κομμάτι του multiplayer, για ένα παιχνίδι που, τελικά, θα κυκλοφορήσει από την Activision.

Εύλογα θα αναρωτιέστε ποια είναι εν τέλει η συνεισφορά της id στο τελικό προϊόν... Η ειλικρινής απάντηση που έδωσε σε συνέντευξή του ο Cloud ήταν ότι σε τρεις διαφορετικές χρονικές περιόδους εργάστηκαν προγραμματιστές της id πάνω στο εν λόγω project. Το πόσο διήρκεσε η εργασία αυτή, βέβαια, δεν μας το διευκρινίζει, αλλά αμφιβάλλω αν ήταν για παραπάνω από μερικές μέρες κάθε φορά. Αντε, το πολύ πολύ να έλαβαν και κανένα κομμάτι του κώδικα της τεχνητής νοημοσύνης για debugging...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ID/GREY MATTER/NERVE SOFTWARE/ACTIVISION
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Για το test μόνο: Pentium II 500MHz, 128MB RAM, 70MB + 100MB (swap) ελεύθερο χώρο στο σκληρό δίσκο, 16MB επιταχυντής με υποστήριξη OpenGL, DirectX 8.0a, Windows 98/ME/2000/NT 4.0 (με Service Pack 3), 56k modem

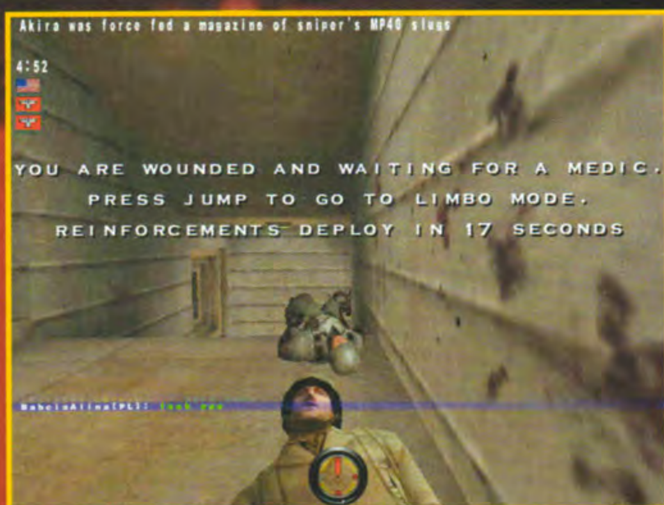
Οχι πως είναι κακό το ότι η Grey Matter έφτιαξε σχεδόν μόνη της τον κώδικα του Wolfenstein. Κανείς δεν αμφιβάλλει ότι είναι καλή εταιρεία και ότι το παιχνίδι μπορεί να είναι αριστούργημα. Ωστόσο, οφείλουμε να λέμε τα σύκα σύκα και τα licenses licenses, αφού πιο πολύ ομοιάζει σε licenser-licensee η σχέση μεταξύ Grey Matter και id, παρά σε συνεργασία ή πόσο μάλλον σε συμπαραγωγή.

Αλλά ας ασχοληθούμε και λίγο με το παιχνίδι αυτό καθεαυτό, γιατί πάλι παρασύρθηκα...

WOLFMPTEST0915

Ετσι ονομάζεται το αρχείο που πρέπει να κατεβάσετε για να γεμίσετε μονομιάς με αισθήματα περηφάνιας, πικρίας, αλλά και ευχαρίστησης! Περηφάνια, διότι μόλις καταφέρατε να κατεβάσετε ολομόναχοι ένα αρχείο μεγέθους "εξηντα τριών κόμμα πέντε μεγαμπάιτ" (ή αλλιώς 63,5MB. Το αναφέρω ολογράφως





Ααα! Με 'φαγες μπαμπέσικα, άτιμε!



Για να δούμε ποιος θα φάει την μπαζουκιά! Α μπε μπα μπλομ...

για να φαίνεται πιο επιβλητικό!). Συγχαρητήρια, μόλις επιβαρύνατε το λογαριασμό του τηλεφώνου σας με ένα διόλου ευκαταφρόνητο ποσό, που θα συνεχίσει να μεγαλώνει εκθετικά, καθώς θα αρχίσετε να ασχολείστε με το νέο απόκτημά σας (εξ ου και η πικρία). Παρ' όλα αυτά έχω το προαίσθημα πως θα ευχαριστηθείτε ιδιαίτερα με τη νέα ενασχόλησή σας...

Τα περιεχόμενα του εν λόγω αρχείου είναι ουσιαστικά όλος ο δικτυακός εξοπλισμός του Wolfenstein, αλλά με μία μοναχά πίστα για να τον τεστάρουμε. Αυτό σημαίνει ότι, παίζοντας, θα μπορέσετε να βιώσετε από κοντά όλα τα όπλα και τους χαρακτήρες που θα βρείτε στην τελική μορφή του παιχνιδιού για το δίκτυο. Ετσι θα πάρετε μια πολύ καλή ιδέα για το τι θα σας περιμένει και στο μοναχικό κομμάτι που θα περιλαμβάνει ο τίτλος.

ΠΡΩΤΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Ο χάρτης και το mode παιχνιδιού που αντιστοιχεί στο συγκεκριμένο χάρτη είναι τύπου Team Fortress. Πιο συγκεκριμένα, έχουμε δύο ομάδες (σύμμαχοι και ρουφιάνοι, εε... ναζί) και ένα παραλιακό φρούριο. Οι σύμμαχοι προσπαθούν να εφορμήσουν σε αυτό, να κλέψουν ορισμένα σημαντικά έγγραφα που είναι κρυμμένα στα βάθη του φρουρίου και να τα αναμεταδώσουν μέσω του ασύρματου που υπάρχει στα υψηλά διαμερίσματα του ίδιου φρουρίου. Οι ναζί το μόνο που έχουν να κάνουν είναι να υπερασπιστούν τα εδάφη τους για 15 λεπτά και η μάχη θα λήξει νικηφόρα γι' αυτούς. Το κομμάτι της εισβολής θυμίζει έντονα την απόβαση στη Νορμανδία και τις αρχικές σκηνές του "Στρατιώτη Ράιαν", η κλοπή των εγγράφων είναι τύπου Capture the Flag και η μεταφορά τους μέχρι τον ασύρματο τύπου "Τρέξτε ποδαράκια μου"!

Προτού μπείτε στη μάχη σάς παρουσιάζεται ένα μενού, ονόματι Limbo menu (παρ' ολίγον... Bimbo menu!), όπου μπορείτε να επιλέξετε την κλάση του χαρακτήρα με τον οποίο θα μπείτε στο πεδίο, καθώς επίσης τον εξοπλισμό του. Εκτός από την εκκίνηση κάθε μάχης, αυτό το μενού μπορείτε να το δείτε και στο ενδιάμεσο. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να σκοτωθείτε! Μόλις γίνει αυτό, μπορείτε να διαφοροποιήσετε πάλι την κλάση και τον εξοπλισμό σας (μέχρι και την παράταξή σας, υπό ορισμένες προϋποθέσεις!) και, αφού μείνετε για λίγο αδρανείς, να επανέλθετε στη μάχη ως ενίσχυση για την εκάστοτε ομάδα. Για τη συγκεκριμένη πίστα, ο ρυθμός με τον οποίο καταφθάνουν οι ενισχύσεις είναι κάθε 30 δευτερόλεπτα, γι' αυτό άλλωστε αποτελεί ιδιαίτερη πρόκληση και για τις δύο παρατάξεις όταν υπάρχουν πολλά άτομα στην πίστα.

Μολονότι το παιχνίδι εξειδικεύεται στο team-play, παρατήρησα ότι ακόμη και το 1on1 ή το 2on2 είναι εξίσου ενδιαφέροντα. Η ιδέα τού να υπερασπιστείς ένα ολόκληρο φρούριο μόνος σου ακούγεται δύσκολη, αλλά συνάμα και προκλητική. Σε βοηθάει να εκπαιδευτείς στις ιδιαιτερότητες της πίστας, ώστε να τις χρησιμοποιήσεις αργότερα προς όφελός σου στο ομαδικό παιχνίδι, όπου είναι σίγουρο ότι θα σου χρειαστούν αυτές οι γνώσεις.

ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΣΤΡΑΤΙΩΤΩΝ

Το Wolfenstein σας παρέχει τέσσερις διαφορετικές κατηγορίες στρατιωτών, για να επιλέξετε ανάλογα με τον τύπο σας. Αυτοί είναι οι εξής:

- **Soldier:** Ο τυπικός στρατιώτης. Κινείται με μέση ταχύτητα, έχει 100 hit points και μπορεί να μεταφέρει κάθε είδους όπλο. Εχει επίσης μαζί του ένα μαχαίρι, ένα πιστόλι, τρεις γεμιστήρες για το όπλο του και τέσσερις χειροβομβίδες σε εφεδρεία για παν ενδεχόμενο (ξέρετε εσείς, για δωράκια σε αντιπάλους που έχουν τα γενέθλιά τους... Surprise!). Είναι ο μόνος που μπορεί να κουβαλήσει οποιοδήποτε από τα μεγάλα όπλα, γι' αυτό αν θέλετε να είστε εξοπλισμένος με κάτι παραπάνω από ένα απλό οπλοπολυβόλο, για παράδειγμα, ένα Panzerfaust (rocket launcher) ή ένα φλογοβόλο (αχχ...), θα είστε αναγκασμένοι να τον επιλέξετε.
- **Engineer:** Ή κάτι σαν demolition man. Κουβαλάει αρκετά εκρηκτικά μαζί του για να ανατινάξει περάσματα, ανοίγοντας εισόδους στους συντρόφους του. Επίσης, μπορεί να απενεργοποιήσει εκρηκτικά του αντιπάλου και να επισκευάσει εξοπλισμό που έχει υποστεί ζημιές από εχθρικά πυρά. Παρ' όλα αυτά δεν είναι άχρηστος στη μάχη, αφού ξεκινάει με 110 hp, κουβαλάει ένα Thompson για όπλο, καθώς επίσης τον ίδιο υπόλοιπο εξοπλισμό του Soldier, με τη μόνη διαφορά ότι έχει έναν γεμιστήρα λιγότερο.
- **Medic:** Ο γιατρός της παρέας ξεκινάει με τα περισσότερα hit points από κάθε άλλο συνάδελφό του, μια και φτάσει αισίως τα 123. Εκτός αυτού, έχει και τη δυνατότητα να αναπληρώνει σχετικά γρήγορα τη ζωτική ενέργειά του αν έχει τραυματιστεί. Και τα πλεονεκτήματα δεν τελειώνουν εκεί! Μπορεί να πετάει health packs στο έδαφος, που ανανεώνουν 20 hp το καθένα από τη ζωή του



Τα μυστικά έγγραφα του Αξονα. Κοίτα να δεις που για ένα μάτσο textures γίνεται τόσο μεγάλη φασαρία...

ΤΙ ΗΤΑΝ ΤΟ WOLFENSTEIN 3D;



Κυκλοφόρησε τον Μάιο του 1992 ως shareware. Εκτοτε έχει πουλήσει περισσότερα από 250.000 αντίγραφα, αριθμός αρκετά μεγάλος για τα δεδομένα της εποχής. Θεωρείται μάλλον το πιο καθοριστικό παιχνίδι στην επικράτηση της προοπτικής πρώτου προσώπου για τα παιχνίδια δράσης, κέρδισε πολλά βραβεία, για αυτόν το λόγο άνοιξε το δρόμο στο Doom και τους κλώνους του.
Το story εκτυλίσσεται στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του B.J. Blazkowicz, ενός υπερκατασκόπου των συμμαχικών δυνάμεων που συλλαμβάνεται και φυλακίζεται από τους ναζί στα βάθη του κάστρου Wolfenstein. Από εκεί θα δοκιμάσει ο ήρωάς μας να ξεφύγει ζωντανός, αλλά και να ολοκληρώσει την αποστολή που του ανατέθηκε, δηλαδή να καταστρέψει τα σχέδια του σατανικού Himmler, που προσπαθεί να δημιουργήσει ένα στρατό ζωντανών-νεκρών.

στρατιώτη που θα τα μαζέψει. Τέλος, μπορεί να κάνει ένεση σε οποιονδήποτε ήδη σκοτωμένο δικό του στρατιώτη και να τον ξαναζωντανέψει στα μισά της αρχικής ζωής του, αρκεί ο τελευταίος να μην έχει μεταβεί στο limbo menu. Η δύναμη πυρός του, όμως, δεν είναι ιδιαίτερα υπολογίσιμη, αφού έχει μόνο ένα clip για το Thompson και μονάχα μία χειροβομβίδα. Το μαχαίρι ή το πιστόλι χειρός δεν νομίζω να βοηθούν και πολύ, όταν ο άλλος σε πλησιάζει με το ημιαυτόματο...

▸ **Lieutenant:** Ο πιο προνομιούχος της παρέας. Λόγω του ανώτερου βαθμού που κατέχει, μπορεί να διατάξει φιλικά αεροπορικά πυρά σε οποιοδήποτε (εξωτερικό φυσικά) σημείο της πίστας, αρκεί να ρίξει μια χειροβομβίδα καπνού σε αυτό το σημείο. Επίσης, στοχεύοντας με τα κιάλια του μια συγκεκριμένη περιοχή, μπορεί να διατάξει μια εξίσου "εκρηκτική" επίθεση (mortar attack), που μπορεί να μην είναι τόσο δυνατή όσο η προηγούμενη, αλλά μπορεί ουσιαστικά να εφαρμοστεί σε οποιοδήποτε σημείο της πίστας και από εκεί που δεν το περιμένεις!

Ευτυχώς, υπάρχει μία μικρή χρονική καθυστέρηση από τη στιγμή που θα δώσει τη διαταγή μέχρι τη στιγμή που αυτή θα εκτελεστεί, ώστε να δίνει κάποιες πιθανότητες επιβίωσης στα υποψήφια θύματά του... Ο εξοπλισμός του αποτελείται από ένα (της επιλογής του) εκ των τριών ημιαυτόματων του παιχνιδιού, ένα πιστόλι χειρός, μία χειροβομβίδα και ένα μαχαίρι. Τέλος, έχει τη δυνατότητα να ρίχνει ammo packs για τους συμπαίκτες του.

ΟΠΛΑ

Αν εξαιρέσει κανείς το μαχαίρι και το πιστόλι χειρός που τα διαθέτει κάθε στρατιώτης, τα υπόλοιπα όπλα ανέρχονται σε 7. Αξίζουν, πιστεύω, μια μικρή περιγραφή:

- Τα MP40, Thompson και Sten είναι οπλοπολυβόλα, μπορεί να τα κουβαλήσει ο Soldier κι ο Lieutenant, ενώ οι άλλες δύο κλάσεις περιορίζονται μόνο στο δεύτερο.

- Το Mauser ή, αλλιώς, sniper rifle, του οποίου το σκόπευτρο δεν έχει το ιδανικό σχήμα, ενώ παρέχεται μόνο ένα επίπεδο zoom. Ισχύει επίσης το τυπικό, δηλαδή η στόχευση δεν παραμένει ποτέ σταθερή (αφού υποτίθεται ότι κουνιέται ελάχιστα το χέρι του φαντάρου που κρατάει το τουφέκι), ενώ αν γονατίσεις, το φαινόμενο αυτό περιορίζεται κάπως (αλλά είσαι εντελώς ακίνητος, δηλαδή εύκολος στόχος).

- Το Panzerfaust είναι ένα σχετικά πρωτόγονο (για τα σημερινά δεδομένα) ρουκετοβόλο του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Παρ' όλα αυτά τη δουλειά του την κάνει και με το παραπάνω. Η στόχευση παραείναι καλή, η έκρηξη της ρουκέτας απολαυστική και αποτελεσματική, αλλά ο στρατιώτης που το κουβαλάει κινείται υπερβολικά αργά για να μπορεί να επιβιώσει εντελώς ασυνόδευτος. Επίσης, διαθέτει μόνο τέσσερις ρουκέτες, οπότε οφείλει, όποιος το χρησιμοποιεί, να φροντίσει να πιάσουν τόπο οι βολές του.

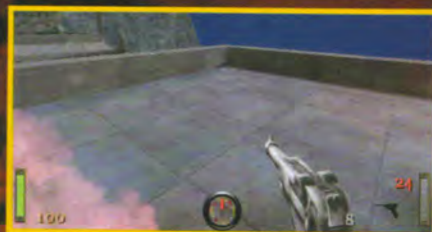
- Το Minigun είναι ένα μυδραλιοβόλο σε συσκευασία τσέπης (τρόπος του λέγειν)! Συστήνεται σε υποψήφιους τυροκόμους, για να ανοίγουν όλων των ειδών τις τρύπες στους αντιπάλους τους, δημιουργώντας νέες ποικιλίες ολλανδικών τυριών με τρύπες... Θερμαίνεται εύκολα και δεν έχει μεγάλη ευστοχία στις μακρινές αποστάσεις, αλλά, ούτως ή άλλως, δεν χρειάζονται πολλές σφαίρες για να σας οριζοντιώσει. Ευτυχώς, τα αποθέματα πυρομαχικών του κρίνονται επαρκέστατα, οπότε μπορεί να αποτελέσει ένα ισχυρό αμυντικό όπλο μεγάλης διάρκειας.

- Για το τέλος άφησα το καλύτερο: το φλογοβόλο. Καιρό είχαμε να δούμε τέτοιο όπλο να χρησιμοποιείται σε multiplayer, κυρίως επειδή προκαλεί προβλήματα στο lag. Μάλιστα, όπως διευκρινίζουν οι άνθρωποι της Nerve, η υπερβολική χρήση του μπορεί να προκαλέσει προβλήματα σύνδεσης σε όσους δεν έχουν τόσο καλά ping, γι' αυτό μάλλον στο τέλος θα δίνεται η δυνατότητα να απενεργοποιείται από την πλευρά του server η δυνατότητα χρήσης του όπλου αυτού. Παρ' όλα αυτά, αν το χρησιμοποιήσετε, θα το λατρέψετε. Πρόκειται για το καλύτερο αμυντικό όπλο, ειδικά σε στενούς διαδρόμους και δωμάτια. Η ζημιά, μάλιστα, που προκαλεί διαρκεί, αφού όποιον πετύχετε με αυτό, αναφλέγεται και συνεχίζει να χάνει ενέργεια για αρκετά δευτερόλεπτα. Εκτός αυτού προκαλεί δέος και φόβο στους αντιπάλους, οι οποίοι μόλις το δουν, κάνουν μεταβολή και το βάζουν στα πόδια!

Μια ιδιαιτερότητα που παρατηρείται σε πολλά όπλα είναι ότι έχει προστεθεί μία power bar, που δημιουργεί περιορισμούς στη χρήση του εκάστοτε όπλου. Μπορεί, π.χ., αυτή η μπάρα να αντιπροσωπεύει τη θερμοκρασία του όπλου και μόλις αυτή ξεπερνάει κάποιο επίπεδο, το όπλο παύει να λειτουργεί μέχρι να ξανακρυώσει ή μπορεί να αντιπροσωπεύει την ευστοχία του sniper rifle ή ακόμη και το χρόνο που χρειάζεται ο στρατιώτης για να ξαναγεμίσει το όπλο (Panzerfaust). Το στοιχείο αυτό, μαζί με τα reloads που πρέπει να γίνονται στις κατάλληλες στιγμές, είναι δύο παράγοντες που ξεχωρίζουν τον έμπειρο παίκτη από τον άπειρο, αναφορικά με το πόσο τα υπολογίζει υπέρ του στη μάχη.

LAG, LAG, ΕΙΣΑΙ ΕΔΩ;

Δεν λέω, ωραία όλα τα προηγούμενα στοιχεία του παιχνιδιού, αλλά πρέπει να αναφερθούμε και σε άλλο ένα υψίστης σημασίας (ειδικά για τη χώρα μας) που ακούει στο όνομα lag. Γιατί όσο ενδιαφέρον και να είναι το





Διατάσσοντας αεροπορικό βομβαρδισμό στα... πόδια μου! Συστήνεται μόνο αν θέλετε να... απογειωθείτε στα ουράνια.


Το mortar attack που λέγαμε. Αν πετυχαίναμε και κανέναν εχθρό, καλά θα ήταν...



Απενεργοποιώντας τα εκρηκτικά. Ποτέ δεν κατάφερα να θυμηθώ αν, τελικά, κόβουν το κόκκινο ή το πράσινο καλώδιο στις ταινίες...

gameplay, αν ο multiplayer κώδικας δεν είναι αρκετά ελαφρύς και καλοσχεδιασμένος ώστε να τον σηκώνουν τα τυπικά 56άρια της Ελλάδας, τότε είναι δώρον άδωρον.

Σπεύδω, λοιπόν, να σας καθησυχάσω, γιατί τα μέχρι τώρα δείγματα της επίδοσης του παιχνιδιού σε αυτό τον τομέα είναι ιδιαίτερα ενθαρρυντικά. Πρώτη φορά βλέπω τόσο δουλεμένο κώδικα σε ένα multiplayer test. Υποτίθεται ότι αυτό το test βγήκε για να λυθούν τυχόν προβλήματα επιδόσεων στο δίκτυο, αλλά, απ' ό,τι φαίνεται, μέχρι στιγμής αυτά πρέπει να είναι πολύ λίγα. Παίζοντας με ISDN 64k δεν βίωσα ούτε για μια στιγμή οθόνη κολλήματος, ενώ με το ταπεινό μου 56άρι το παιχνίδι έτρεχε αρκετά ομαλά, με ελάχιστα κολλήματα και κυρίως χωρίς σημαντικές καθυστερήσεις στα πυρά (κάτι που είναι πολύ σημαντικό, αν θέλεις οι σφαίρες σου να βρίσκουν το στόχο τους).

Εχω, βέβαια, την εντύπωση ότι μέχρι να κυκλοφορήσει το παιχνίδι στην αγορά, ο κώδικας σε αυτό τον τομέα θα δουλεύεται ακόμη περισσότερο, βελτιώνοντας έτσι ένα ήδη καλό αποτέλεσμα. Τελικά, επιβραβεύεται η (πιθανότατα πολυέξοδη) απόφαση της id να αναθέσει σε δύο διαφορετικές ομάδες τα δύο διαφορετικά τμήματα του παιχνιδιού (single - multi), αφού είναι φανερό ότι, με αυτό τον τρόπο, έγινε προσεγμένη δουλειά στις επιδόσεις στο Δίκτυο και είμαι σίγουρος ότι αναλόγου επιπέδου δουλειά θα έχει γίνει και από την άλλη εταιρεία (Grey Matter) στον δικό της τομέα.

Αρκετά καλά είναι και τα response times των servers και είμαι σίγουρος ότι θα βρείτε πολλούς servers με ping κάτω από 300 (με 56άρι), για να μπορείτε να παίξετε ικανοποιητικά. Αν μάλιστα ενεργοποιήσετε τη δυνατότητα να σας δείχνει και τους κενούς servers και μετά κάνετε sort by ping, τα δύο πρώτα ονόματα που θα ξεπροβάλλουν στη λίστα σας θα είναι: Talisman και Gamenet, δύο ελληνικοί servers που εμφανίστηκαν από την πρώτη στιγμή για το εν λόγω παιχνίδι και που είμαι σίγουρος ότι θα ικανοποιήσουν με την παρουσία τους όλους τους υποψήφιους gamers του Wolfenstein. Μπράβο στα παιδιά που τους ανέβασαν. Ας ελπίσουμε ότι μέχρι να δημοσιευθεί αυτό το άρθρο οι servers αυτοί θα βρίθουν από ζωή!

ΤΙ ΜΕΝΕΙ, ΤΙ ΦΕΥΓΕΙ

Το σίγουρο είναι πως όλα τα όπλα του multiplayer θα είναι κατά πάσα πιθανότητα αυτά που είδαμε στο test και θα παραμείνουν μέχρι το τέλος με την παρούσα σύνθεσή τους, διότι μόνο έτσι εξασφαλίζεται ισορροπία πυρός. Βεβαίως, υπάρχουν όπλα που θα τα συναντήσετε στη single player campaign και δεν θα τα βρείτε πουθενά στις multiplayer αρένες, αλλά και το αντίστροφο.

Επίσης, πολύ πιθανό είναι να μη γίνει καμία αλλαγή στις κλάσεις των χαρακτήρων. Θα παραμείνουν δηλαδή αυτοί οι τέσσερις, μπορεί όμως να αλλάξουν λίγα από τα επιμέρους χαρακτηριστικά τους. Η αλήθεια είναι ότι μία ή δύο κλάσεις ακόμα δεν θα έκαναν κακό, έστω κι αν χρησιμοποιούνταν λιγότερο από τις άλλες, αρκεί να προσέθεταν επιπλέον στρατηγικές δυνατότητες σε ειδικά διαμορφωμένες πίστες. Παρ' όλα αυτά θέλω να πιστεύω ότι ακόμα και έτσι το δικτυακό παιχνίδι θα είναι αρκετά ενδιαφέρον...

Δυστυχώς, δεν έχουμε καμία πληροφορία για το ποια άλλα modes παιχνιδιού, εκτός από αυτού του τύπου assault mode που έχουμε δει στο test, θα απαρτίζουν το τελικό προϊόν. Η μόνη πληροφορία είναι ότι οι προγραμματιστές έχουν προσανατολιστεί περισσότερο σε μία λογική ομαδικού παιχνιδιού και λιγότερο σε FFA (Free For All), οπότε είναι πιθανό να διαπιστώσουμε ότι τα περισσότερα παρεχόμενα modes περιλαμβάνουν, με τον ένα ή τον άλλο τρόπο, ομαδικό παιχνίδι και μονάχα ένα (άντε δύο) θα έχει τη μορφή αρένας, όπου ο καθένας θα μάχεται για τον εαυτό του (μόνο και μόνο για να μη δυσαρεστήσουν τους οπαδούς του είδους)...

Πάντως, οι πίστες που θα περιληφθούν στο παιχνίδι είναι περίπου 10 με 12, μολονότι έχουν ήδη κατασκευαστεί περισσότερες (απλώς θα επιλεγούν οι καλύτερες).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Οπως είναι φυσικό, δεν μπορούμε να βαθμολογήσουμε το παιχνίδι αφού δεν έχουμε δει ούτε το 1/3 του τελικού. Αν παρατηρήσατε στο preview αυτό προσπάθησα να αποφύγω τα υποκειμενικά σχόλια και να επικεντρωθώ στην περιγραφή, αφού πολλά στοιχεία μπορεί να μην έχουν λάβει ακόμα την τελική μορφή τους και ένας πρώιμος σχολιασμός πιθανόν να τα αδικούσε.

Παρ' όλα αυτά, όσα είδα μέχρι στιγμής με ευχαρίστησαν και σίγουρα μου άνοιξαν την όρεξη για την επερχόμενη κυκλοφορία. Περιμένω να δω το συμπλήρωμα του πακέτου από πλευράς Nerve Software, καθώς επίσης το single player κομμάτι που αναπτύσσει η Grey Matter.

Υπενθυμίζω ότι (αν και οι επίσημες πηγές τηρούν σιγήν ιχθύος), σύμφωνα με ανεπίσημες πηγές, το παιχνίδι αναμένεται περί τα μέσα Νοεμβρίου. Μέχρι στιγμής η id δεν μας έχει απογοητεύσει ούτε μία φορά με τις επιλογές της. Βέβαια, δεν πιστεύω ότι τώρα θα συμβεί κάτι τέτοιο, αλλά κανείς δεν μπορεί να το γνωρίζει εκ των προτέρων. Ραντεβού, λοιπόν, όταν κυκλοφορήσει το Return to Castle Wolfenstein, για να λύσουμε μαζί αυτή την απορία. PC

COMMANDOS



Θα ήθελα να ήξερα πόσες φορές ακόμα θα μας καλέσουν να "πολεμήσουμε" στο χειρότερο πόλεμο στην ιστορία της ανθρωπότητας. Για άλλη μία φορά οι "σύμμαχοι" παρατάσσονται εναντίον των ναζί και οι παίκτες καλούνται, ασυνείδητα, να επιλέξουν στρατόπεδο... Πόσες φορές ακόμα θα πρέπει να ξύσουμε τις ταφόπλακες του παρελθόντος, στο βωμό της ηλεκτρονικής διασκέδασης;

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
EIDOS/PYRO

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Win 95/98/Me/2000, Pentium II 266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 4MB κάρτα γραφικών, 1,5GB hard disc, κάρτα ήχου

Το 1998, όταν ήδη ο κόσμος των παιχνιδιών στρατηγικής υποκλινόταν (ειδικότης μου η υπερβολή :)) στο μεγαθήριο της Blizzard, που έφερε την ονομασία "Starcraft", έκανε την εμφάνισή του ένα παιχνίδι ισπανικής προέλευσης, που έμελλε να "σφηνωθεί" ανάμεσα στις βιομηχανικές αυτοκρατορίες του διαστημικού Starcraft και στις ρομαντικές εποχές του Age of Empires (2). Το όνομα αυτού; Commandos: Behind Enemy Lines. Το παιχνίδι φιγουράρισε ως ένα νέο υβρίδιο μεταξύ δράσης και στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο. Με έντονη την ύπαρξη του ρεαλισμού -ο οποίος αποτελούσε και το βασικότερο στοιχείο του- το παιχνίδι μετέφρασε τη "δράση" σε "τακτική", βάζοντας τους χρήστες μπροστά σε μια νέα πρόκληση εντελώς διαφορετική από τις συνήθεις. Ο κόσμος αντιμετώπισε με σκεπτικισμό τη νέα αυτή πρόταση, σταδιακά όμως το παιχνίδι κέρδισε την ανταπόκριση της αγοράς, καθώς



Νομίζω ότι σπάνια βλέπουμε τέτοια λεπτομέρεια σε παιχνίδια στρατηγικής.

και μεγάλη μερίδα του αγοραστικού κοινού. Η μοναδικότητά του το ανήγαγε σε "cult", δημιουργώντας αξιοζήλευτα fan clubs που λίγα εναλλακτικά παιχνίδια του είδους είχαν να επιδείξουν. Ακολούθησε το expansion Beyond the Call of Duty (και όχι beauty όπως το αποκαλούσε, χαριτολογώντας, ένας συνάδελφος), για να φτάσει αισίως η στιγμή του Commandos 2: Men of Courage.

ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ... ΤΟΤΕ (ΑΣ ΣΩΘΕΙ ΟΠΟΙΟΣ ΜΠΟΡΕΙ)

Φυσικά, δεν έχει αλλάξει κάτι ως προς το μοτίβο των σεναρίων πίσω από το παιχνίδι. Η ιστορία εξελίσσεται κατά τη διάρκεια της γερμανικής κυριαρχίας στην Ευρώπη, όπου τα πράγματα κάθε άλλο παρά εύκολα είναι σε σχέση με αυτό που θα ήθελαν οι σύμμαχοι. Η Ιαπωνία "πληγώνει" την αμερικανική υπερηφάνεια και η Γερμανία, έχοντας καταλάβει τη Βόρεια Ευρώπη, την Ολλανδία, το Βέλγιο και τη Γαλλία, ετοιμάζεται ήδη για την εισβολή στη Μεγάλη Βρετανία (ας φανταστούμε ότι δεν γνωρίζουμε την έκβαση του πολέμου και ας αναλογισθούμε, αν ο Χίτλερ δεν είχε κάνει τα τραγικά λάθη πάνω απ' την Αγγλία, πόσο κοντά θα ήταν στην επιτυχία). Ετσι, οι συμμαχικές δυνάμεις πρέπει να συνεχίσουν την τακτική του ανορθόδοξου πολέμου, αν θέλουν να μπορούν να μιλούν για μια αξιόλογη αντεπίθεση στην κυρίως ευρωπαϊκή γη... Η γνωστή, πλέον, ομάδα επιλέκτων καλείται να βγάλει τα κάστανα (ή ό,τι άλλο ψήνεται τέλος πάντων) απ' τη φωτιά, με σύντομες, υψηλής ακρίβειας αποστολές, τακτικής "χτυπάμε και φεύγουμε".

ΗΜΕΡΑ ΠΡΩΤΗ

Κάποιες στομαχικές διαταραχές δεν αποδείχθηκαν ικανές να με τραβήξουν μακριά από μία πρώτη, σύντομη, δοκιμή την ημέρα που πήρα το παιχνίδι στα χέρια μου. Την πρώτη φορά ξεροκατάπια, γιατί ανακάλυψα ότι η πλήρης εγκατάσταση απαιτούσε 2GB από τον πολύτιμο χώρο του σκληρού δίσκου μου! Δαγκώνοντας τα χείλη, αποφάσισα να αδειάσω λίγο χώρο από το δίσκο. Πρώτο εξοντώθηκε το Diablo 2 και ακολούθησε το Deus Ex (ναι, πολύ που πρόλαβα να παίξω... τέλος πάντων). Επειτα από λίγη υπομονή, το παιχνίδι "κούρνιασε" στο δίσκο μου.

Αρχίζοντας, το Commandos 2 εξετάζει το σύστημα για να κάνει τις ρυθμίσεις του, ανάλογα με το πόσο ισχυρό είναι αυτό. Καθώς το τεστ διαρκούσε αρκετή ώρα, σκέφτηκα να ρίξω μια σύντομη ματιά και στο βιβλίο οδηγιών (είναι στα ελληνικά, σύμφωνα με τη νέα μόδα). Δυστυχώς, πέρα από τις βασικές πληροφορίες για το χειρισμό του παιχνιδιού και τις αναμφίβολα λεπτομερέστατες πληροφορίες ολόκληρου του εξοπλισμού που έχει κάθε χαρακτήρας στη διάθεσή του, δεν βρήκα έναν "quick start guide" ο οποίος, θεωρητικά, θα με βοηθούσε να αρχίσω το παιχνίδι. Περίμενα, όμως, ότι θα τα βγάλω εύκολα πέρα, λόγω της πείρας που είχα, αλλά και επειδή έπαιξα αρκετά το πρώτο μέρος. Επειτα από λίγο -και αφού ο 500άρης μου κρίθηκε "μέτριος"- μπήκα στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Μόνο μια αποστολή ήταν διαθέσιμη, η πρώτη εκπαιδευτική. Ακόμα, μου έκανε εντύπωση ότι το ευκολότερο επίπεδο που δινόταν ήταν το... normal, με εναλλακτικά τα hard και very hard! Ξεροκατάπια για δεύτερη φορά και ύστερα από ένα σύντομο briefing, άρχισα να εξετάζω την πρώτη αποστολή. Μου πήρε σχετικά αρκετή ώρα για να εξοικειωθώ με το χειρισμό του παιχνιδιού. Υπάρχουν δεκάδες hot keys και ο χειρισμός είναι κομματάκι αργός στην ανταπόκριση. Αργότερα κατάλαβα ότι η καθυστέρηση οφειλόταν στο ότι είχα επιλέξει ανάλυση

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Ομορφα και λειτουργικά γραφικά
- Εντυπωσιακά στοιχεία και λεπτομέρειες τακτικής
- Πολύ καλός σχεδιασμός αποστολών
- Καλύτερο από τον προκάτοχό του

Αρνητικά

- Υπερβολικά δύσκολο, ειδικά για νέους παίκτες
- Οι εκπαιδευτικές αποστολές κρίνονται ανεπαρκείς
- Σχετικά πολύπλοκος χειρισμός

Το παιχνίδι, για να διευκολύνει τη χάραξη της στρατηγικής, επιτρέπει την περιστροφή κάμερας στα 4 σημεία του ορίζοντα, ώστε να είναι ευκολότερη η ανάλυση και ο εντοπισμός στόχων στο σκηνικό.



Ο βάτραχος καθώς προσπαθεί να βρει τρόπο να "μπουκάρει" από την υδάτινη οδό...



...και τα καταφέρνει!



Κεντέρης ανεβαίνει... Και ναι! Είναι χρυσός!



Το ζουμ σε έναν εσωτερικό χώρο του παιχνιδιού.

800x600 αντί για την προτεινόμενη 640x400 που μου είχε αποδώσει το τεστ του παιχνιδιού! Ναι, σε 800x600 στον υπολογιστή μου το παιχνίδι ήταν αργό και ακόμα πιο αργό σε 1.024x768! Σε αυτήν την ανάλυση, οι νωχελικές κινήσεις του στρατιώτη που κάπνιζε, δεν θύμιζαν άνθρωπο που καπνίζει τσιγάρο, αλλά μάλλον ...φτιαγμένο που καπνίζει κάτι πιο ...βαρύ! Οχι τίποτε άλλο, αλλά δεν μου βρισκόταν και κάνα κατοστάρικο... Πάντως, βρήκα απάνθρωπα δυσνόητη την περιγραφή του χειρισμού. Μάλλον όχι ακριβώς δυσνόητη, αλλά λιγότερο κατανοητή απ' ό,τι έχω συνηθίσει να βλέπω σε βιβλία οδηγιών παιχνιδιών. Αν σκοπεύετε να παίξετε το παιχνίδι χωρίς να διαβάσετε τις οδηγίες, ξεχάστε το. Δυστυχώς, η εκπαιδευτική αποστολή μόνο εκπαιδευτική δεν είναι, καθώς δεν παρέχει καμία πληροφορία που θα "βάλει" τον παίκτη μέσα στο παιχνίδι. Απλώς είναι πιο εύκολη από τις κανονικές. Ανάμεσα στη σύγχυση που μου προκάλεσαν οι οδηγίες και στην απάνθρωπη δυσκολία της εκπαιδευτικής αποστολής, αποφάσισα να τα παρατήσω. Το στομάχι μου δεν μου άφηνε άλλη επιλογή...

ΗΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ

Κάπως πιο ήρεμος ξαναπήρα στα χέρια μου τα ηνία του αγώνα (κυριολεκτικά). Αυτή τη φορά ήμουν αποφασισμένος να δαμάσω τα ατίθασα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Αλλωστε, τι παικταράς θα ήμουν αν δεν μπορούσα να κάνω καλά ένα παιχνιδάκι τόσο δα; Κάνοντας μερικές πρόχειρες σημειώσεις των σημαντικότερων λειτουργιών, ετοιμάστηκα να κάνω το πρώτο μου "κρας τεστ" με την εκπαιδευτική αποστολή, φυσικά! Λόγω της ηρεμίας μου, μπόρεσα να προσέξω και άλλα πράγματα. Τα γραφικά, ακόμα και στη χαμηλή ανάλυση, είναι εντυπωσιακά και λεπτομερή. Οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι φανταστικές - τόσο ρεαλιστικές που δύσκολα θα πίστευα ότι τα αντικείμενα και οι άνθρωποι στην οθόνη ήταν απλώς sprites. Φυσικά, είχα διαβάσει ότι τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού θα δημιουργούνταν βάσει μιας πραγματικής 3D μηχανής και όχι με ψευδοτρισδιάστατα bitmaps. Ομως, υπάρχουν κάποια στοιχεία, που αρχικά μού προκάλεσαν αμφιβολίες ως προς το αν αυτό είναι αλήθεια ή όχι. Το παιχνίδι επιτρέπει ζουμ στα σημεία που θα επιλέξει ο παίκτης. Μόλις, λοιπόν, δοκίμασα να ζουμάρω, τα γραφικά "pixeliaσαν" τόσο πολύ κατά τη μεγέθυνση, ώστε αναρωτήθηκα αν είναι δυνατόν 3D γραφικά να μην μπορούν να κάνουν ένα φυσιολογικό scaling. Αυτή την απορία μου ενίσχυσε ακόμα περισσότερο η λειτουργία της κάμερας των ...360 μοιρών! Το παιχνίδι, για να διευκολύνει τη χάραξη της στρατηγικής, επιτρέπει την περιστροφή κάμερας στα 4 σημεία του ορίζοντα, ώστε να είναι ευκολότερη η ανάλυση και ο εντοπισμός στόχων στο σκηνικό.

Πολύ ωραία όλα αυτά, ωστόσο στην πραγματικότητα η κάμερα δεν περιστρέφεται, αλλά μόνο αλλάζει όψη! Διερωτώμαι αν όντως το παιχνίδι ήταν πλήρως 3D, γιατί να μην υπήρχε η δυνατότητα περιστροφής της κάμερας στο βαθμό που επιθυμεί ο παίκτης; Αφησα, όμως, κατά μέ-

ΟΙ ΜΑΧΙΜΟΙ



JERRY "TINY" MCHALE

Ο κλασικός καταδρομέας, γνωστός και μη εξαιρετέος από τη δράση του σε παιχνίδια του είδους, γεννήθηκε στις 17 Σεπτεμβρίου 1909 (ναι, είναι τόσο "πάλιουρας") στο Σικάγο των Ηνωμένων Πολιτειών (πού αλλού; Αλλωστε, η Αμερική είναι γνωστή για την παραγωγή "ηρώων"...). Βεβαίως, όλα αυτά τα χρόνια στην υπηρεσία δεν θα μπορούσε να μην έχει το βαθμό του λοχία, για να τρέχει τους νέους. Κατετάγη στο σώμα πεζοναυτών το 1937, ενώ είναι πρωταθλητής του τζούντο (ακούτε, ρε;), εξειδικευμένος στις μάχες σώμα με σώμα (και όχι στις μάχες "πνεύμα με πνεύμα", όπως μερικοί, μερικοί), ειδικά με αιχμηρά όπλα. Βεβαίως δεν είναι και πoουλύ καουλό (μετάφραση: πολύ καλό) παιδί, καθώς εκδιώχθηκε για τον άγριο ξυλοδαρμό 4 ανδρών σε ένα μπαρ στη Νέα Υόρκη. Διαβάζει ποίηση και φοβάται τα σκυλιά (ω ναι, ναι!). Ναζί κανείς ή μη ναζί;



SIR FRANCIS "DUKE" T. WOOLRIDGE

"Αγγλο, Αγγλο, είσαι εδώ;" Ιδού ένας γόνος ευγενούς καταγωγής. Γαλαζοαίματος (και βρώμικος από τη σκόνη), Ολυμπιονίκης στη σκοποβολή, αποφάσισε να θέσει το ταλέντο του στην υπηρεσία της πατρίδας. Είναι ο ελεύθερος σκοπευτής της ομάδας και δουλειά του είναι να μένει κρυμμένος και να καραδοκεί. Μεγαλύτερη στιγμή της καριέρας του, όταν από απόσταση μεγαλύτερη του ενός μιλίου, σκότωσε με μία βολή το διοικητή της γερμανικής φρουράς στο Narvik. Είναι ψύχραιμος και υπολογίζει καλά τις καταστάσεις. Ο φάκελός του γράφει ότι σιχαίνεται το αλκοόλ και ότι τον λατρεύουν οι γυναίκες λόγω του παρουσιαστικού του. Συγγνώμη, ποιου παρουσιαστικού; Σαν μπετατζής είναι ο καημένος (Αγγλίδες, τι περιμένεις...)!



JAMES "FINS" BLACKWOOD

Αυτός ο τύπος είναι ο πιο τρελάκιας από όλους! Αυτό φαίνεται, άλλωστε, και από το βλέμμα του! Ακούστε ιστορικό: Γεννημένος στην Αυστραλία, σπούδασε μηχανικός πλοίων στην Οξφόρδη, όπου ήταν για 3 χρόνια πρωταθλητής κωπηλασίας στους πανεπιστημιακούς αγώνες. Εβαλε στοίχημα πως θα ήταν ο πρώτος που θα διέσχιζε τη Μάγχη και το κέρδισε. Κατετάγη στο Ναυτικό, όπου έφτασε το βαθμό του λοχαγού. 2 χρόνια αργότερα υποβιβάστηκε σε λοχία λόγω ενός "θέματος" που προέκυψε με την κυρία ενός ανωτέρου. Αργότερα, λόγω περισσότερων "θεμάτων", του δόθηκαν δύο επιλογές: ή θα έφευγε τελείως από το στρατό ή θα γινόταν commando με το βαθμό του στρατιώτη. Χαλαρός χαρακτήρας, του αρέσει να περνάει καλά. Στοιχηματζής μέχρι το κόκκαλο, με πολλές αδυναμίες στο ποτό και το ασθενές φύλο.

ΟΙ ΕΙΔΙΚΟΙ



SID "TREAD" PERKINS
Γεννημένος στο Μπρούκλιν, το 1910, ο Perkins ξέρει να οδηγεί ό,τι διαθέτει ρόδες [από καροτσάκι λαϊκής μέχρι moonbuggy (για όσους θυμούνται το παιχνίδι)]. Ξεκίνησε την καριέρα του ως μηχανικός και κλέφτης αυτοκινήτων (το πρωί μαθήτρια, το βράδυ καθηγήτρια) και αναγκάστηκε να καταταγεί στο βρετανικό πεζικό για να μην του περάσουν ...βραχιολάκια. Δύστροπος χαρακτήρας, αλλά ξέρει να χειρίζεται όλα τα όπλα των συμμάχων και του Αξονα. Το ποτό και το τσιγάρο είναι οι καλύτεροι φίλοι του. Σιγά μη μας πάρουν τα κλάματα τώρα...



RUSSELL "INFERNO" HANCOCK
Νομίζετε ότι έχετε δει άσχημο άνθρωπο; Ναι; Αυτό το ισχυρίζεστε γιατί δεν έχετε δει τον κύριο Hancock (ναι, φυσικά, είναι Αγγλος)! Αν οι προηγούμενοι κατετάγησαν στο στρατό από πώρωση ή από ανάγκη, αυτός το έκανε γιατί είναι "τελειωμένος"! Ουγκ! Φυσικά, έχει την ειδικότητα που του ταιριάζει: σκαπανέας! Σκάβει. Σκάβει συνέχεια -πολλές φορές χωρίς λόγο και αιτία- κλασικός "αγγαρεία επ' ώμου, Αρμ" χαρακτήρας, όχι ιδιαίτερα έξυπνος και ειδικός στα εκρηκτικά. Μάλλον από κάποια έκρηξη πρέπει να γύρισε ο εγκέφαλός του ανάποδα, γι' αυτό δεν φοβάται να παίζει με τη φωτιά.



PAUL "LUPIN" TOLEDO
Ο "Πατρίκος" της παρέας είναι ένας κλέφτης και μισός! Μικροκαμωμένος, ευέλικτος και πολύ πονηρός, αποφάσισε να παραιτηθεί από τη Διεύθυνση Σύνταξης του περιοδικού και να καταταγεί στους commandos, διαθέτοντάς τους τις αξιοθαύμαστες ικανότητές του. Μάστορας (κατά το PC MASTορας) στα μικρά όπλα, τα αντικλείδια και τις απόκρυφες προσεγγίσεις. Αγαπημένη επίθεσή του, μια γρήγορη κλοτσιά "σκούπα", όταν ο εχθρός δεν κοιτά. Είναι γρήγορος και σιωπηλός, αλλά και πολύ καλός ακροβάτης. Ενας cat burglar στην υπηρεσία των συμμάχων (eat your heart out Hudson Hawk).

ρος τις απορίες και βάλθηκα να ανακαλύψω αν όντως το παιχνίδι μπορούσε όχι απλώς να βαδίσει στα χνάρια του πρώτου μέρους, αλλά και να το ξεπεράσει. Στην εκπαιδευτική αποστολή (επαναλαμβάνω πως είναι ιδιαίτερα δύσκολη) κατάφερα να μάθω αρκετά καλά το χειρισμό και να μπω στη φιλοσοφία της εξέλιξης κάθε αποστολής. Με τη χρήση καλής τακτικής, συνεχούς ανίχνευσης του χώρου και αρκετών ενδιάμεσων save games, τα κατάφερα!

ΗΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ

Η πρώτη αποστολή αποδείχθηκε αρκετά διασκεδαστική, τόσο που αποφάσισα να ξαναπαίξω χρησιμοποιώντας διαφορετικές τακτικές. Λογικά, κάθε πίστα του παιχνιδιού ποικίλλει ως προς τους τρόπους προσέγγισης και την τακτική διεξαγωγής των αποστολών. Ανάλογα με το πώς θέλει να παίξει κάποιος, μπορεί να χαράξει τη δική του στρατηγική. Πρόκειται για ένα από τα πιο εντυπωσιακά στοιχεία του παιχνιδιού.

Οσο για την επόμενη εκπαιδευτική αποστολή, τα πράγματα είναι ακόμα πιο πολύπλοκα: Μία ολόκληρη βάση εχθρών, μία ομάδα συμμάχων που πρέπει να ελέγξετε και, τέλος, ένα αντίπαλο τανκς! Οχι και λίγα. Αργά ή γρήγορα, το μυαλό παίρνει τα ηνία του παιχνιδιού. Ο καλός σχεδιασμός, αλλά και η φαντασία είναι οι μόνες συνταγές επιτυχίας. Σκοπός των εκπαιδευτικών αποστολών είναι να εξοικειωθεί ο παίκτης με το χειρισμό και τις ιδιαίτερες ικανότητες κάθε μέλους της ομάδας. Και, τελικά, παρά τη δυσκολία τους, οι εκπαιδευτικές αποστολές τα καταφέρνουν. Μου πήρε αρκετή ώρα για να ολοκληρώσω την εκπαίδευση, όμως, αισθανόμουν πως πλέον μπορούσα να χειριστώ με άνεση κάθε μέλος της ομάδας, καθώς και να σχεδιάσω/φανταστώ το επόμενο βήμα που θα ακολουθήσει. Φυσικά, πολλές φορές έπεσα έξω, αλλά ακόμα και από τα λάθη (και τα συνεχή saves και loads) κατόρθωσα να αποκτήσω μια σχετική άνεση. Α, ναι! Ανακάλυψα, επίσης, πως όταν κάποιος χαρακτήρας μπει σε έναν εσωτερικό χώρο (κάποιο κτήριο), η περιστροφή της κάμερας γίνεται σε 360 μοίρες! Μπορώ να παρουσιάσω αρκετούς, τεχνικούς κυρίως, λόγους που να εξηγούν γιατί εσωτερικά το παιχνίδι είναι πλήρως τρισδιάστατο, ενώ εξωτερικά ψευδοτρισδιάστατο, αλλά δεν είναι της παρούσης. Ισως αργότερα...

ΕΡΓΑ ΚΑΙ ΗΜΕΡΑΙ

Περνώντας στις βασικές αποστολές του παιχνιδιού, αυτές ποικίλλουν όσον αφορά τόσο στο σενάριο όσο και στο περιεχόμενο. Αν και είναι μόλις 10, είναι τόσο μεγάλες και έχουν τόσα πολλά στοιχεία στην εξέλιξή τους, ώστε να μοιάζουν πολύ περισσότερες. Μάλιστα, κάποιες από αυτές είναι ιδιαίτερα δύσκολες, ώστε δεν είναι εύκολο να ολοκληρωθούν με τη μία. Η ομάδα των Commandos θα πρέπει να αποδείξει το ταλέντο της σε πολλές, δύσκολες καταστάσεις, όπως διάσωση στρατιωτών, σαμποτάζ πολεμικών πλοίων, σαμποτάζ κτηρίων και οχημάτων, κλοπή εγγράφων και, φυσικά, δολοφονίες ανώτατων αξιωματούχων του εχθρού. Τα μέλη της ομάδας είναι λίγο πολύ γνωστά. Ο δυνατός πρασινομπερές, ένας σκληρός αλλά ταυτόχρονα απίθανος (διαβάστε τα character profiles) βατραχάνθρωπος, ο υποχθόνιος (με θανατερό βλέμμα) κατάσκοπος (που δεν θα αγαπήσει ποτέ κανέναν), ο σκαπανέας (με το βλέμμα του "μπούλη"), ο οποίος έχει το τρελό καθήκον του ειδικού εκρηκτικών, ένας αμφιβόλου ποινικού μητρώου μηχανικός/οδηγός, ένας ελεύθερος σκοπευτής και η κοκκινομάλλα γόησσα, θα αναλάβουν να εξοντώσουν τους εχθρούς, ο καθένας με τα δικά του όπλα. Α, να μην ξεχάσουμε και τους δύο νέους χαρακτήρες, τον κλέφτη (πολύ role playing έχει γί-



ΟΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΙ



RENE "SPOOKY" DUCHAMP
Λοιπόν, δεν ξέρω ποιος εφηύρε τα επαγγελματικά προφίλ των commandos, αλλά αυτό καταντά αηδία! Ο Rene είναι Γάλλος με μακρά εγκληματική καριέρα στις ΗΠΑ. Το 1935 προσλαμβάνεται από τις γαλλικές μυστικές υπηρεσίες και το 1939 γίνεται αρχηγός Ασφαλείας στη γαλλική πρεσβεία στο Βερολίνο! Τρέχα γύρευε! Εχει λέγειν και μιλά άπταιστα γαλλικά, γερμανικά, αγγλικά, ιταλικά και ρωσικά - όχι και άσχημα για πρώην εγκληματία! Το βλέμμα του είναι λίγο περίεργο, μάλλον γρουσούζικο. Ελπίζω να μην έχει και κανένα τικ στον δεξιό ώμο...



NATASHA "LIPS" VAN DE ZAND
Η μικρή Ολλανδέζα δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις για τη δράση και τις ικανότητές της. Αλλωστε, είναι γνωστό πως οι διασημότεροι κατάσκοποι του Β' Παγκοσμίου Πολέμου ήταν γυναίκες και μάλιστα αδίστακτες! Τι να κάνουμε, κύριοι, δυστυχώς (ή ευτυχώς ανάλογα με την περίπτωση) το ασθενές φύλο δεν είναι και... τόσο ασθενές! Η ηρωίδα χρησιμοποιεί, φυσικά, τη γοητεία και το ταμπεραμέντο της για να σπείρει τη "χαλάρωση" (πνευματική χαλάρωση, γιατί από το άλλο...) στις τάξεις του εχθρού.



WHISKEY DUTCHES OF KENNELBOROUGH
Ολα τα είχαμε! Μετά τον ευγενή Αγγλο, μία ευγενικής καταγωγής σκυλίτσα! Δεν είναι και πολλά τα στοιχεία από την πολεμική καριέρα της θηλυκής μπουλ τεριέ, αλλά σίγουρα κάνει καλή δουλειά στο να αποσπά την προσοχή των αντιπάλων στρατιωτών με τα γαβγίσματά της. Ετσι, αφού την ανακαλύψετε στην πρώτη αποστολή του παιχνιδιού, θα μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε για δόλωμα. Δυστυχώς δεν μπορεί να ανακαλύψει κρυμμένες νάρκες (εντάξει, ας μην είμαστε υπερβολικοί). Χόμπι της τα χάδια (μάλλον και τα κόκκαλα).

νει το παιχνίδι) και το σκύλο (πώς λέμε "το παιδί και το δελφίνι"; Ενα τέτοιο πράμα). Φυσικά, κατά τη διάρκεια των αποστολών δίνεται η ιδιότητα ελέγχου χαρακτήρων των συμμαχικών δυνάμεων, που μπορεί να παίρνουν μέρος στην αποστολή.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΜΙΑΣ ΣΧΕΣΗΣ

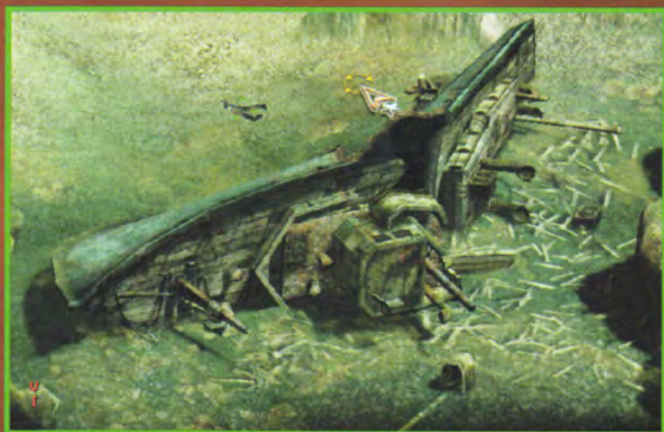
Για όσους παίξατε το πρώτο παιχνίδι, το gameplay του Commandos 2 είναι παρόμοιο. Σε κάθε επεξήγηση νέας αποστολής, πρέπει να γίνει μια γενική εκτίμηση των τοποθεσιών και κινήσεων των αντίπαλων φρουρών. Καθώς δεν υπάρχει η λεγόμενη "fog of war", που περιορίζει το πεδίο ορατότητας σε αυστηρά κοντινό, μπορείτε να μελετήσετε κάθε εκατοστό του χάρτη και, φυσικά, από 4 διαφορετικές όψεις. Αυτό είναι απαραίτητο, καθώς το briefing που γίνεται στην αρχή κάθε αποστολής είναι ασαφές (πολύ μεγάλο, στα αγγλικά και χωρίς συνοδεία κειμένου για να είναι απόλυτα κατανοητό). Στο παιχνίδι υπάρχουν μόνο συνοπτικές οδηγίες κάθε objective και όχι ολόκληρο το briefing (με τις προτάσεις των μελών της ομάδας για το πώς πρέπει να γίνει η δράση).

ΛΕΓΕ ΜΕ "ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑ"

Το interface του παιχνιδιού διαθέτει αρκετά βοηθητικά στοιχεία (απίστευτο κι όμως αληθινό). Αν μείνετε κρυμμένοι, θα δείτε ότι το οπτικό πεδίο των αντίπαλων στρατιωτών χαρακτηρίζεται από μία χρωματιστή γωνία, που εκτείνεται μέχρι εκεί όπου αυτοί μπορούν να δουν. Με το πλήκτρο TAB μπορείτε να τσεκάρετε το οπτικό πεδίο κάθε εχθρού ή να τοποθετήσετε σημάδια στο χάρτη που θα αποκαλύπτουν ανά πάσα στιγμή αν βρίσκονται στο οπτικό πεδίο του εχθρού. Ετσι, αν κρύβεστε πίσω από αντικείμενα και γενικά αποφεύγετε τα αντίπαλα οπτικά πεδία, δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα κατά την κίνησή σας. Υπάρχουν περιπτώσεις που οι Commandos θα πρέπει να τρέξουν, να συρθούν, να σκαρφαλώσουν, να κολυμπήσουν και να οδηγήσουν οχήματα. Ο κλέφτης μπορεί να σκαρφαλώνει σε τοίχους και κολόνες, ο βάτραχος μπορεί να βουτά στα βαθιά, ο ελεύθερος σκοπευτής να σκοπεύει από το ύψος μιας κολόνας της ΔΕΗ (ε, ναι). Ακόμα, όλοι μπορούν να κάνουν κάλυψη/απόκρυψη ακουμπώντας στους τοίχους, ώστε να μην εντοπίζονται εύκολα.

Ο τρόπος εξουδετέρωσης ποικίλλει ανάλογα με τον ήρωα. Ο πρασινοσκούφης αρέσκεται στην "κοπή της καρωτίδας", ενώ ο βάτραχος μπορεί να πετάει το μαχαίρι του με ιδιαίτερη ακρίβεια - ίσως ο πιο θανατηφόρος και βρώμικος τρόπος να καθαρίσετε τους αντιπάλους. Οι περισσότεροι χαρακτήρες (εκτός από την κοκκινομάλλα και τον σκύλο) μπορούν να "πλακώσουν" στις μπουνιές τους αντιπάλους και να τους δέσουν, ώστε να μην ξανασηκωθούν όταν συνέλθουν.

Οι ικανότητες κάθε χαρακτήρα δεν είναι τόσο περιορισμένες όπως στο πρώτο Commandos. Εδώ δίνονται εναλλακτικές λύσεις στην εξέλιξη του παιχνιδιού και γλιτώνετε από πολλές βαρετές σπαζοκεφαλιές. Οι μόνοι περιορισμοί ως προς την απόφαση και διεξαγωγή κάθε τακτικής είναι ότι δεν μπορείτε να διαλέξετε ποιους Commandos θα έχετε στη διάθεσή σας στην αρχή κάθε αποστολής, καθώς και να επιλέξετε τον αρχικό εξοπλισμό τους (πράγματα που συμβαίνουν στους περισσότερους εξομοιωτές τακτικών μαχών). Ετσι, μπορείτε να χτυπήσετε κάποιον αντίπαλο πλησιάζοντας κρυφά από πίσω ή να του αποσπάσετε την προσοχή με τον κατάσκοπο (μεταμφιεσμένο σε αντίπαλο στρατιώτη) ή την κοκκινομάλλα. Φυσικά, κάθε χαρακτήρας μπορεί να χρησιμοποιήσει "δολώματα" (πακέτα τσιγάρα, μπουκάλια κρασί) για να οδηγήσει τους εχθρούς να εγκαταλείψουν το πόστο τους και να πέσουν σε κάποια παγίδα. Κάθε νεκρό ή αναίσθητο αντίπαλο μπορείτε να τον ξαλαφρώσετε από περιττά βάρη, όπως από τα όπλα του αλλά και τη στολή του (μπορεί να τη φορέσει ο κατάσκοπος). Βεβαίως, δεν είναι αυτά τα μόνα "τρικ". Ο σκαπανέας έχει ένα σωρό εκρηκτικά gadgets, τα οποία σοφό είναι να επεξεργασθείτε και να μάθετε να χρησιμοποιείτε. Ακόμα, μπορεί με έναν κόφτη να κόψει ένα άνοιγμα σε συρματόπλεγμα και με τον ανιχνευτή μετάλλων να ανακαλύψει θαμμένες νάρκες (μπορεί να τις ξεθάψει και



Για να δούμε, θα χτυπήσουμε απόψε κανέναν ροφό;



Εκπληκτική λεπτομέρεια στο μοντέλο του πλοίου!

να τις θάψει κάπου αλλού, όπου θα τις πατήσουν οι αντίπαλοι - ορίστε, τώρα σας έδωσα μια μικρή ιδέα για παραλλαγή της πρώτης εκπαιδευτικής αποστολής, έτσι για να μαθαίνετε). Ο βάτραχος διαθέτει μικρή φουσκωτή (στιγμιαία) βαρκούλα και εξοπλισμό καταδύσεων (φυσικά), ενώ ο πρασινομπερές έχει τη συσκευή παραπλάνησης και μπορεί να θαφτεί στο έδαφος. Ο κλέφτης μπορεί να ανοίγει κλειδαριές και διαθέτει (ω ναι, ναι!) έναν χρήσιμο εκπαιδευμένο αρουραίο! Οπότε, με όλα αυτά τα στοιχεία, μπορείτε να φανταστείτε τι περιμένει τους ανυποψίαστους εχθρούς!

Ενα στοιχείο που κάνει το παιχνίδι λιγότερο απάνθρωπο (ναι, είναι πανδύσκολο στην εξέλιξή του, αλλά κάνει τα πάντα για να αποφύγει την πρόκληση εκνευρισμού), είναι η ύπαρξη των medical kits, που μπορούν να επαναφέρουν κάποιον βαριά χτυπημένο. Ακόμα, οι αντίπαλοι δεν σας εντοπίζουν με τη μία, αλλά σας κοιτάζουν για κάποια δευτερόλεπτα πριν να σας ξεχωρίσουν. Αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να προλάβετε να πέσετε κάτω ή να χαθείτε πίσω από κάτι (τώρα, το πόσο ρεαλιστικό είναι αυτό, το συζητάμε).

ΔΕΙΞΕ ΜΟΥ ΤΑ GRAPHICS ΣΟΥ, ΝΑ ΣΟΥ ΠΩ ΠΟΙΟΣ ΕΙΣΑΙ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Ειδικά η κίνηση είναι εκπληκτική! Αρκεί να δείτε τη φυσικότητα και τη λεπτομέρεια. Τα γραφικά των περιβαλλόντων είναι επίσης λεπτομερέστατα, αν και ψευδοτρισδιάστατα στους εξωτερικούς χώρους. Μάλλον η μηχανή του παιχνιδιού δεν είναι αρκετά ισχυρή ώστε να δημιουργήσει πλήρως τρισδιάστατους εξωτερικούς χώρους, οι οποίοι, φυσικά, αποτελούνται από μεγάλους χάρτες. Οι εσωτερικοί χώροι είναι μικρότεροι και άρα ευκολότερο να δημιουργηθούν από τη 3D μηχανή. Πάντως, όλοι οι χαρακτήρες και τα μοντέλα οχημάτων είναι τρισδιάστατα. Απλώς, με μια καλύτερη μηχανή θα μπορούσαν ίσως να υπάρχουν και εφέ καιρικών φαινομένων (άνεμος που κουνά τα φύλλα των δένδρων, βροχή, χιόνι κ.λπ.). Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι τα γραφικά δεν ικανοποιούν - το αντίθετο μάλιστα. Εκτός του ότι είναι όμορφα, είναι και απολύτως λειτουργικά για την εξέλιξη της δράσης. Καταπληκτικά σχεδιασμένα πολεμικά πλοία, υποβρύχια, κάστρα και ναοί -το παιχνίδι βρίθει από λεπτομέρεια. Το μόνο μελανό σημείο είναι, όπως προανέφερα, το απαίσιο ζουμ, κατά το οποίο εμφανίζονται "pixelιασμένα" και χοντροκομμένα γραφικά.



Αντε, θα ρίξουμε νόμισμα για το ποιος θα μπει πρώτος.

Ο ήχος του παιχνιδιού περιλαμβάνει μια ηρωική μουσική (τόσο που θα σας σηκωθεί η τρίχα) και μάλλον περιορισμένα ηχητικά εφέ. Ακόμα ένα στοιχείο που με άφησε παραπονεμένο, ήταν η καθυστέρηση στις μεγαλύτερες αναλύσεις. Δεν είναι δυνατόν ένας 500άρης με Voodoo 3 να θεωρείται αργός για τέτοιου είδους παιχνίδια!

ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΞΥΡΙΖΟΥΝ ΤΟΝ ΠΡΑΣΙΝΟΜΠΕΡΕ!

Τελικά, το παιχνίδι, παρά τη δυσκολία του, δεν παύει να είναι ενδιαφέρον και να αποτελεί πρόκληση για τον έμπειρο παίκτη. Ωστόσο οι πιο άπειροι παίκτες, και ειδικά αυτοί που δεν έχουν παίξει το πρώτο Commandos, θα αντιμετωπίσουν πολλά προβλήματα, κυρίως εξαιτίας των πολύ δύσκολων και καθόλου καθοδηγητικών εκπαιδευτικών αποστολών, του δύσχρηστου manual και του συχνά δύσχρηστου χειρισμού. Χρησιμοποιούνται σχεδόν όλα τα πλήκτρα και, ενώ υπάρχει γραφικό interface το οποίο μπορείτε να χειριστείτε με το ποντίκι, η χρήση των πλήκτρων είναι απαραίτητη για την ταχύτερη ανταπόκριση των κινήσεών σας, διαδικασία η εκμάθηση της οποίας μπορεί να πάρει καιρό. Γι' αυτό χρειάζονταν περισσότερες και πιο λεπτομερείς εκπαιδευτικές αποστολές.

Τουλάχιστον η κίνηση των Commandos είναι απλούστατη. Το "click and go" είναι εύχρηστο, ενώ το pathfinding τέλειο. Δεν πρόκειται να δείτε τους Commandos σας να χάνουν το δρόμο τους ή να προσπαθούν να βρουν τρόπο να πάνε κάπου, τριγυρίζοντας από εδώ και από εκεί. Και εδώ, όμως, υπάρχει η έλλειψη των waypoints, έτσι δεν υπάρχει τρόπος προγραμματισμού συνεχόμενων δράσεων. Αυτό σας περιορίζει στη χρήση ενός μόνο Commando κάθε φορά - αν και μπορείτε να τους μετακινείτε όλους μαζί. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	88
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	88

87



Ενα δύσκολο αλλά και εθιστικό παιχνίδι. Απαραίτητα υπομονή, επιμονή και πολλοί καφέδες!

SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY

Περίμενα το Schizm όσο λίγα παιχνίδια. Και μόνο η ιδέα ότι θα κυκλοφορούσε, επιτέλους, ένα adventure game πρώτης γραμμής σε DVD με ξετρέλαινε. Εχοντας δει τις δυνατότητες των δημιουργών από το Reah, που ήταν το πρώτο παιχνίδι τους, ήξερα ότι μπορούσαν εύκολα να θέσουν νέα στάνταρ στο χώρο. Είχα απόλυτη εμπιστοσύνη στο ταλέντο των ανθρώπων της Avalon και, παίζοντας το παιχνίδι, μπορώ να πω ότι όχι απλώς δεν με διέψευσαν, αλλά ξεπέρασαν και τις πιο προχωρημένες προσδοκίες μου. Πρόκειται, κατά τη γνώμη μου, για το ΑΠΟΛΥΤΟ adventure game του 2001 και όχι μόνο!





του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ

LK AVALON/PROJECT THREE INTERACTIVE (http://www.schizm.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 300MHz, 32MB RAM, Windows 9X/Me/XP, DirectX 8.0, 12x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό
DVD Version: Pentium 2 στα 333MHz, 32MB RAM, Windows 9X/Me/XP, DirectX 8.0, 2x DVD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό



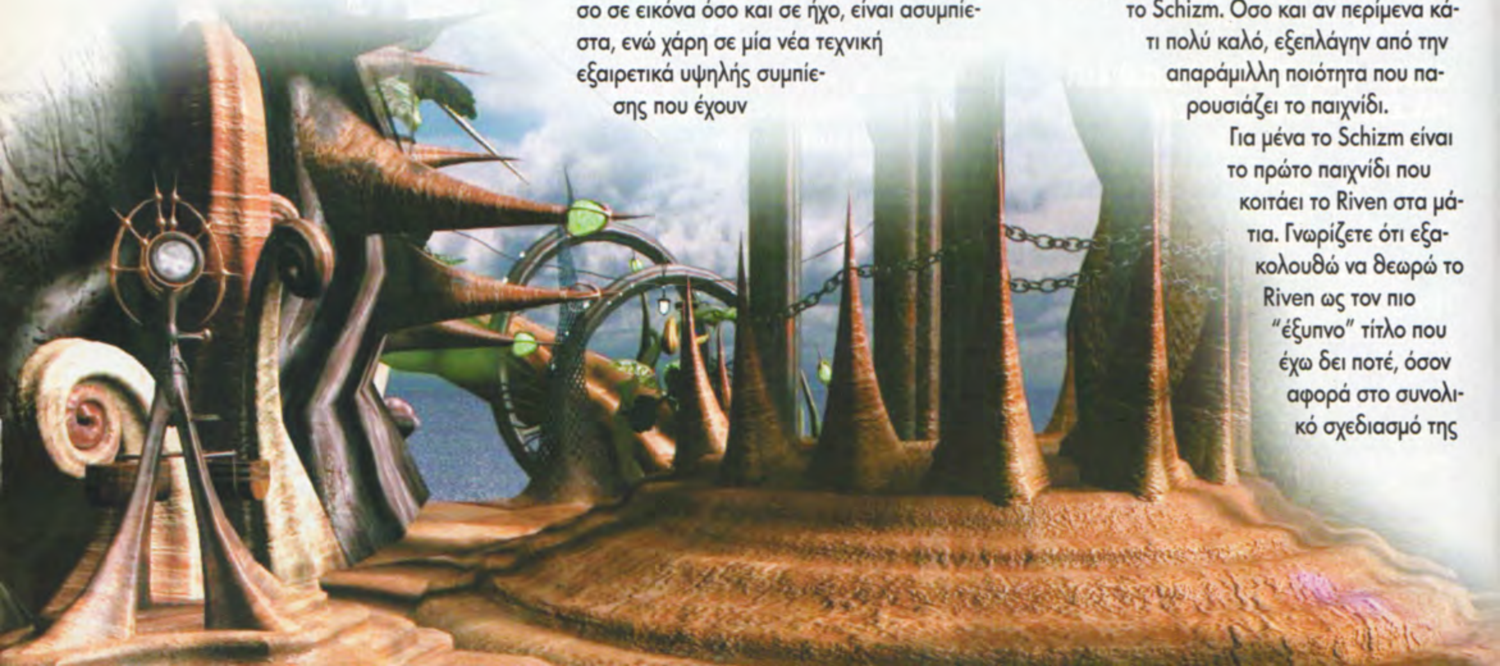
Θεωρώ το Schizm σχεδόν αντίστοιχης δυναμικής με το The 7th Guest. Οπως εκείνο ήταν το παιχνίδι που σάρωσε σε πωλήσεις όταν κυκλοφόρησε, αφού ήταν το πρώτο που εκμεταλλευόταν τις δυνατότητες των νέων για την εποχή εκείνη CD-ROMs, έτσι και σήμερα το Schizm είναι το πρώτο παιχνίδι που, επιτέλους, εκμεταλλεύεται στο έπακρο τις δυνατότητες των σχετικά νέων DVD-ROMs.

Από παλιά υποστήριζα, και όσοι παρακολουθείτε τα άρθρα μου πρέπει να το ξέρετε, ότι αν κάποια παιχνίδια μπορούν να "σπρώξουν" την αγορά των DVD-ROMs, αυτά είναι τα adventure games. Είναι τα μοναδικά παιχνίδια που, λόγω της εξαιρετικής ποιότητας των γραφικών τους αλλά και των speeches - ομιλιών που περιέχουν, μπορούν να καλύψουν τα μεγέθη των DVD-ROMs χωρίς κανένα πρόβλημα, προσφέροντας έναν μοναδικό συνδυασμό ποιότητας, εικόνας και ήχου.

Το Schizm έρχεται σε 2 DVDs, συνολικής χωρητικότητας 9GB (4,7GB + 4,3GB). Αυτό κανονικά μεταφράζεται σε 14CDs! Φυσικά, τα πράγματα δεν είναι έτσι, διότι τα αρχεία στα DVDs, για να έχουν άριστη απόδοση τόσο σε εικόνα όσο και σε ήχο, είναι ασυμπίεστα, ενώ χάρη σε μία νέα τεχνική εξαιρετικά υψηλής συμπίεσης που έχουν εφαρμόσει, όλο αυτό το υλικό θα χωρέσει, τελικά, σε μόνο 4 CDs! Η ειδική αυτή έκδοση των CDs θα κυκλοφορήσει αργότερα.

Τονίζω προκαταβολικά ότι ξετρελάθηκα με το Schizm. Οσο και αν περίμενα κάτι πολύ καλό, εξεπλάγην από την απαράμιλλη ποιότητα που παρουσιάζει το παιχνίδι.

Για μένα το Schizm είναι το πρώτο παιχνίδι που κοιτάει το Riven στα μάτια. Γνωρίζετε ότι εξακολουθώ να θεωρώ το Riven ως τον πιο "έξυπνο" τίτλο που έχω δει ποτέ, όσον αφορά στο συνολικό σχεδιασμό της





Το "ζωντανό" πλοίο με το οποίο θα περάσεις την πρώτη περιοχή.



Οι δύο βασικοί πρωταγωνιστές του παιχνιδιού, ενώ εξιστορούν τι τους συνέβη.

δράσης του και όχι μόνο. Το Schizm είναι το πρώτο παιχνίδι που κατορθώνει κάτι τέτοιο. Και όσο και αν τελικά δεν φτάνει στη συνολική ποιότητα του Riven για μία σειρά λόγους, βρίσκεται μόνο ένα βήμα πίσω του.

Για όσους ενδιαφέρονται, θεωρώ ως κορυφαία adventures της σύγχρονης εποχής το RIVEN, τη σειρά των MYST, το PANDORA DIRECTIVE, το BLACK DAHLIA, το OBSIDIAN και τώρα πια και το SCHIZM. Το τοποθετώ, δε, μαζί με το Pandora Directive, αμέσως μετά το Riven. Θέλετε μήπως κανένα άλλο σχόλιο για να αφήσετε στην άκρη το περιοδικό και να τρέξετε αμέσως να αγοράσετε το παιχνίδι;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στα 2083. Ενας κατοικήσιμος πλανήτης ανακαλύφθηκε σ' έναν μακρινό γαλαξία. Διάφορες ερευνητικές αποστολές που έφυγαν από τη Γη προσπαθώντας να ανακαλύψουν τα μυστικά του πλανήτη αυτού, κατέληξαν σε αποτυχία. Του έδωσαν το όνομα Argilus. Πρόκειται για έναν πλανήτη τάξεως Α και τύπου Μ, με φανερά τα σημάδια ενός χαμένου πολιτισμού. Το πιο εντυπωσιακό εύρημα είναι τα λεγόμενα "living ships", μία σειρά οργανικών σκαφών, αποτέλεσμα εξαιρετικά προηγμένης βιο-οργανικής τεχνολογίας.

Πριν από λίγο καιρό στάλθηκαν τρεις διαφορετικές ομάδες επιστημόνων για να δημιουργήσουν βάσεις. Ολοι ήταν Ειδικοί Πρώτης Επαφής. Υστερα από 4 μήνες στέλνεται το πρώτο σκάφος ανεφοδιασμού, το ECS Angel, με πλήρωμα τους Hannah Grant και Sam Mainey.

Ολα τα κανάλια επικοινωνίας ήταν ανοιχτά, αλλά δεν φαινόταν κανείς. Καμία από τις τρεις βάσεις δεν απαντούσε, δεν υπήρχε κανένα σημάδι από το σκάφος τροχιάς της αποστολής. Μία ξαφνική καταιγίδα από "μετεωρίτες" χτυπά το σκάφος τους ενώ βρισκόταν σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη και, μένοντας ακυβέρνητοι, αποφασίζουν να διαφύγουν με τα escape pods τους. Δίνουν ραντεβού στη Βάση Ενα. Ετσι, δύο πιλότοι του Διαστήματος, με κάποια εκπαίδευση σε ξένες μορφές ζωής, πέφτουν στον πλανήτη Argilus χωρίς να έχουν την παραμικρή ιδέα για το τι τους περιμένει.

Αυτό που δεν μου άρεσε στην αποκάλυψη του σεναριακού background του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι, ξεκινώντας το Schizm, δείχνει τους δύο πρωταγωνιστές να μιλούν για την περιπέτειά τους. Αυτό σημαίνει πως ο παίκτης ξέρει από την αρχή πως η περιπέτεια των δύο πιλότων είχε αίσιο τέλος. Ετσι, το παιχνίδι χάνει αρκετή από την αίσθηση της αγωνίας που θα υπήρχε αν δεν ξέραμε τι τους έχει συμβεί. Τώρα πια ο παίκτης καλείται απλώς να ζήσει τα γεγονότα όπως τα διηγούνται οι δύο πρωταγωνιστές.

Το σενάριο του παιχνιδιού έχει γραφτεί σε συνεργασία με το συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Terry Dowling. Η συνολική δουλειά που έχει γίνει στην απόδοση των space fantasy αυτών κόσμων είναι εκπληκτική και θα ενθουσιάσει κάθε φίλο του είδους.

Το σενάριό του είναι πρωτότυπο και πάρα πολύ καλά δουλεμένο ως προς την εσωτερική λογική, την οποία πρέπει να αποκρυπτογραφήσεις σιγά σιγά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε ανάλυση 640x360 και σε 16bit high color. Η συνολική απόδοση των γραφικών backgrounds του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχουμε δει ως σήμερα. Εντυπωσιακά σουρεαλιστικά γραφικά, σε συνδυασμό με εκπληκτικές χρωματικές αποδόσεις, δημιουργούν έναν μοναδικό περιβάλλοντα κόσμο, που όμοιό του



Η περιοχή απ' όπου ξεκινά ο Sam.

δεν θυμάμαι να έχω αντικρίσει τα τελευταία χρόνια. Η μία μετά την άλλη οι τοποθεσίες του παιχνιδιού, όπως οι ιπτάμενες πόλεις, οι μυστηριώδεις υπόγειες τοποθεσίες, οι εγκαταλελειμμένες βιομηχανικές πόλεις, τα οργανικά διαστημόπλοια, θα σας αφήσουν με το στόμα ανοικτό. Πρόκειται για μία φανταστική δουλειά. Με εντυπωσίασε ιδιαίτερα το γεγονός ότι έχουν χρησιμοποιηθεί "κινηματογραφημένοι" ηθοποιοί, όπως περίπου έκανε το Pandore Directive ή το Temujin. Επειδή ακριβώς η μέθοδος αυτή έχει θεωρηθεί πολυδάπανη, δεν πίστευα ότι θα έβλεπα, σε ένα ευρωπαϊκό μάλιστα adventure, τέτοιου επιπέδου γραφικά. Η κινηματογραφημένη - βιντεοσκοπημένη απόδοση των χαρακτήρων του παιχνιδιού είναι εξαιρετικής ποιότητας και ανεβάζει κάθετα τη συνολική αισθητική απόδοσή του. Η Pegasus Imaging video compression technology, που έχει χρησιμοποιηθεί, αποδίδει άψογα full motion (25 frames ανά δευτερόλεπτο), full screen, high resolution video sequences. Αν δείτε τα γραφικά του, θα συμφωνήσετε πως πρόκειται για μία δουλειά που ξεπερνά όλα τα σημερινά στάνταρ.

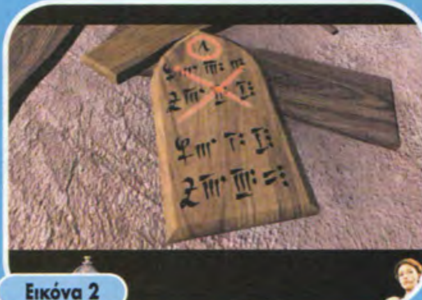
Για τον ήχο του παιχνιδιού έχει χρησιμοποιηθεί η advanced digital sound library QMDX από την QSound Labs. Η QMDX υποστηρίζει hardware accelerated 3D sound cards, που επιτρέπουν πλήρη, 360 μοιρών

ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΩΝ ΓΡΙΦΩΝ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο κείμενο που ακολουθεί παρουσιάζουμε τις λύσεις δύο από τους πιο βασικούς γρίφους που αντιμετωπίζει η Hannah για να βάλει σε κίνηση το εντυπωσιακό ζωντανό οργανικό "πλοίο", πάνω στο οποίο έχει βρεθεί. Παρακολουθήστε πώς, σχεδόν από το μηδέν, πρέπει να οικοδομήσεις μία συγκεκριμένη αντίληψη για τον κόσμο που σε περιβάλλει. Ταυτόχρονα είναι πολύ σημαντικό να δούμε όλοι οι παίκτες γιατί οι έτοιμες λύσεις που κυκλοφορούν, κυρίως μέσω του Internet, "καταστρέφουν" την έννοια της ψυχαγωγίας που μας προσφέρουν τα παιχνίδια. Δείτε τι προσπάθεια χρειάζεται για να αντιληφθείς το περιεχόμενο των γρίφων αυτών και εν συνεχεία να συνθέσεις τα επιμέρους στοιχεία που έχεις, ώστε να προχωρήσεις στη λύση τους. Για να λύσω τους γρίφους αυτούς χρειάστηκα δύο μέρες. Ενας χρήστης που θα διαβάσει και θα ακολουθήσει μία έτοιμη λύση, θα περάσει τα σημεία αυτά σε μερικά δευτερόλεπτα, δεν θα έχει αντιληφθεί, όμως, σχεδόν τίποτα από τη μαγεία και την εσωτερική λογική τους.

ΠΡΩΤΟΣ ΓΡΙΦΟΣ


Εικόνα 1


Εικόνα 2


Εικόνα 3

Στην εικόνα 1 βλέπουμε μία κάθετη στήλη (σανίδα) με μία σειρά συμβόλων. Καταγράφουμε τα σύμβολα αυτά σε μία σελίδα χαρτί. Ξεκινώντας από την επάνω μεριά και μετρώντας προς τα κάτω, τα αριθμούμε από το 0 ως το 10. Σημειώνουμε επίσης ότι το υγρό μέσα στη συσκευή αυτή είναι στον αριθμό 5.

Λίγο αργότερα βρίσκουμε την πρώτη πλάκα (tablet) (εικόνα 2) με μία σειρά συμβόλων πάνω της. Παρατηρούμε ότι κάθε γραμμή περιέχει ένα αρχικό σύμβολο, που σημαίνει εναλλάξ αριστερά ή δεξιά, και 3 νούμερα της προηγούμενης κλίμακας κατά σειρά. Επίσης, το πρώτο νούμερο από κάτω αριστερά όπως κοιτάμε δεν περιέχεται στην προηγούμενη αρίθμηση. Είναι ένα καινούριο, επιπλέον νούμερο. Πού μπορούμε να το κατατάξουμε; Παρατηρούμε ότι στην κάθετη στήλη τα νούμερα 4 και 5 έχουν μία οριζόντια γραμμή από πάνω τους και τα νούμερα I (το 4) και II (το 5). Από κει και κάτω τα νούμερα ξαναρχίζουν την αρίθμηση I, II κ.λπ., αλλά αυτά έχουν μία οριζόντια γραμμή από πάνω τους και άλλη μία από κάτω τους. Το καινούριο σύμβολο το ονομάζουμε προς το παρόν Χ, έχει μία οριζόντια γραμμή από πάνω του και τον αριθμό III. Λογικά, λοιπόν, και βάσει όλων των προαναφερόμενων παρατηρήσεων, το σύμβολο που προσωρινά ονομάσαμε Χ πρέπει να είναι ο αριθμός 6. Ξανασχεδιάζουμε, λοιπόν, την προηγούμενη κλίμακα προσθέτοντας το νέο αριθμό και αυτήν τη φορά έχουμε τα σύμβολα-αριθμούς από το 0 ως το 11.

Σύμφωνα με την αρχική κλίμακα τα νούμερα στην πλάκα αυτή είναι τα:

3 Χ 2
Χ 7 6

3 4 6
Χ 8 10

Σύμφωνα με τη νέα κλίμακα (προσθέτοντας δηλαδή σε αυτήν τον αριθμό 6 και αλλάζοντας το προηγούμενο 6 σε 7, το προηγούμενο 7 σε 8 κ.λπ.) τα νούμερα στην πλάκα αυτή είναι, τελικά, τα εξής:

3 6 2
6 8 7

3 4 7
6 9 11

Λίγο αργότερα, και αφού λύσουμε το γρίφο με τις τουλίπες, θα βρούμε τη δεύτερη πλάκα (tablet) (εικόνα 3). Σύμφωνα με την αρχική κλίμακα τα νούμερα στην πλάκα αυτή είναι τα:

6 9 5
8 1 5

6 7 9
8 2 8

Σύμφωνα, όμως, με τη νέα κλίμακα (προσθέτοντας δηλαδή σε αυτήν τον αριθμό 6 και αλλάζοντας το προηγούμενο 6 σε 7, το προηγούμενο 7 σε 8 κ.λπ.), τα νούμερα στην πλάκα αυτή είναι, τελικά, τα εξής:

7 10 5
9 1 5

7 8 10
9 2 9

Καταγράψτε προσεκτικά τα νούμερα αυτά γιατί δεν πρόκειται για κάποιους τυχαίους αριθμούς, αλλά για συντεταγμένες που πρέπει να βάλετε σε μία ειδική συσκευή προκειμένου να κινήσετε το σκάφος πάνω στο οποίο βρίσκεστε.

ηχητική τοποθέτηση. Χάρη στην Ogg/Vorbis audio compression technology από την Xiphophorus Company, το παιχνίδι αποδίδει μία εκπληκτική background μουσική. Αν κυκλοφορήσει σε soundtrack η μουσική του παιχνιδιού, όπως αυτή του Riven, θα τρέξω να την αγοράσω αμέσως. Προς το παρόν, αφήνω ανοικτό τον υπολογιστή μου, με φορτωμένο το παιχνίδι και έχοντάς τον συνδεδεμένο με το στερεοφωνικό μου, και απολαμβάνω την εκπληκτική μουσική, μία ηχητική πανδαισία χωρίς προηγούμενο. Τα ηχητικά εφέ και οι ambient ήχοι κυριαρχούν στο παιχνίδι, ενώ και οι ομιλίες είναι άψογες, πολύ καθαρές, ιδιαίτερα ατμοσφαιρικές, αλλά και πειστικές ως προς αυτό που αποδίδουν.

Το παιχνίδι βασίζεται στη V-Cruise(tm) engine που πρωτοπαρουσιάστηκε στο Reah: Face the Unknown. Αυτή η system engine επιτρέπει τη μετάβαση από τη μία τοποθεσία στην άλλη μέσω εντυπωσιακής ποιότητας μικρών video sequences, που καθηλώνουν το χρήστη. Η V-Cruise(tm) επιτρέπει πλήρη 360 μοιρών πανοραμική θέα σε όλες τις τοποθεσίες και τα background animations, ενώ σε πάρα πολλά από αυτά υπάρχει η δυνατότητα προς τα επάνω ή προς τα κάτω θέας, καθώς και zoom-in σε διάφορα αντικείμενα. Το πιο σημαντικό είναι ότι με όλα αυτά δημιουργείται η αίσθηση ενός πλήρως τρισδιάστατου κόσμου.

Η κίνηση γίνεται εξ ολοκλήρου με το mouse: Πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και κρατώντας το πατημένο, περιστρέφεις το mouse δεξιά ή αριστερά. Προχωρείς μόνο όπου ο κέρσορας αλλάζει σε ένα άσπρο βέλος εμπρός κίνησης, πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και παρακολουθείς το μικρό συνήθως video sequence μέσω του οποίου πηγαίνεις στην επόμενη τοποθεσία.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse στο επάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζονται οι επιλογές Βοήθεια, Αποθήκευση παιχνιδιού, Επαναφορά παιχνιδιού, Ρυθμίσεις και Τέλος στο παιχνίδι. Μέσω της επιλογής Ρυθμίσεις, κανονίζεις την ύπαρξη και την ένταση των ηχητικών, καθώς επίσης την εμφάνιση ή μη των ομιλιών σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Σε αυτό το σημείο αναφέρω ότι στο παιχνίδι έχει γίνει σχεδόν πλήρης εξελληνισμός (μόνο οι ομιλίες έχουν μείνει στα αγγλικά - και καλά έκαναν γιατί είναι εξαιρετικά ατμοσφαιρικές), γεγονός που μας υποχρεώνει να πούμε ένα μεγάλο μπράβο στην Beacon Multimedia για την προσπάθειά της αυτή. Μοναδικό λάθος βρήκα τον "συνήθη ύποπτο", τη μετάφραση δηλαδή του πλήκτρου Spacebar σε "Μπάρα Κενού". Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει μία ειδική ζώνη, όπου εμφανίζονται τα αντικείμενα που κατά καιρούς μεταφέρει ο παίκτης. Στο αριστερό άκρο της υπάρχει ένας δείκτης, που υποδεικνύει τη δυνατότητα που υπάρχει σε κάθε τοποθεσία για περιστροφική ή και προς τα επάνω ή κάτω θέα. Στο δεξί άκρο της υπάρχουν τα πολύ ωραία icons των Hannah και Sam. Ο χαρακτήρας που χειρίζεται ο χρήστης εμφανίζεται μπροστά, ενώ ο άλλος φαίνεται ν' ακολουθεί. Κάνοντας κλικ σε όποιον χαρακτήρα τον ενδιαφέρει, μπορεί να μεταφέρεται από τον κόσμο του ενός στον άλλο.

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΓΡΙΦΟΣ


Εικόνα 4


Εικόνα 5

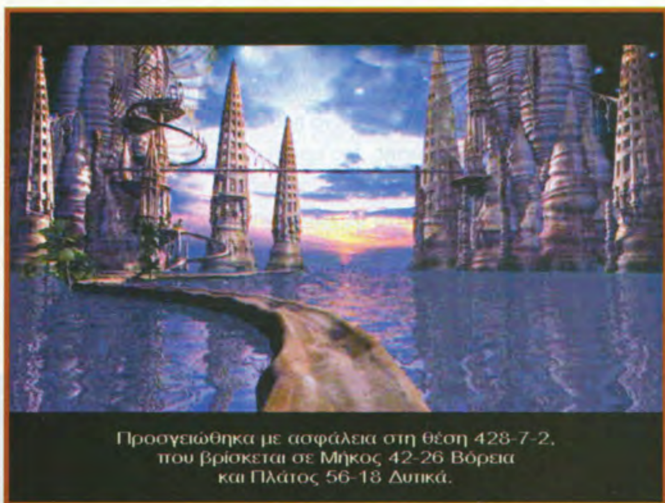

Εικόνα 6

Η συσκευή που φαίνεται στην εικόνα 4 είναι η συσκευή στην οποία πρέπει να περάσουμε τις απαραίτητες συντεταγμένες για να κινήσουμε το πλοίο μας.
Προς το παρόν, θα ασχοληθούμε με τις δύο τελευταίες σειρές των συντεταγμένων που υπάρχουν στην προηγούμενη φωτογραφία (εικόνα 3). Βάζουμε στην πιο αριστερή από τις δύο συσκευές τη σειρά 7 8 10, τοποθετώντας τον εξωτερικό δακτύλιο στο 7, τον δεύτερο δακτύλιο στο 8 και τον πιο εσωτερικό δακτύλιο στο 10 (εικόνα 5). Αντίστοιχα βάζουμε στην πιο δεξιά από τις δύο συσκευές τη σειρά 9 2 9, τοποθετώντας τον εξωτερικό δακτύλιο στο 9, τον δεύτερο δακτύλιο στο 2 και τον πιο εσωτερικό δακτύλιο στο 9 (εικόνα 6). Τώρα πια δεν έχουμε παρά να κάνουμε κλικ στο αποτύπωμα του χεριού που υπάρχει στο μέσον των δύο προηγούμενων συσκευών.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Schizm είναι από τα πιο δυνατά σημεία του. Γραφικά, μουσική, video





Η περιοχή απ' όπου ξεκινά η Hannah.



Βλέποντας ένα μήνυμα ενός από τους χαμένους επιστήμονες, του Tomlin.

sequences, σε συνδυασμό με το μεγάλο και σε βάθος επεξεργασμένο σενάριο του παιχνιδιού δημιουργούν μία υποβλητική ατμόσφαιρα που καθηλώνει το χρήστη, τον μαγνητίζει και δεν τον αφήνει να σηκωθεί από τον υπολογιστή του παρά μόνο όταν κλείνουν τα μάτια του από την κούραση.

Ο κόσμος του Schizm είναι χωρισμένος σε τέσσερις μεγάλες περιοχές, που απαιτούν εξαντλητική εξερεύνηση σπιθαμή προς σπιθαμή. Οι περιοχές αυτές είναι οι: Balloon Field, The Living Ships, Bosh's Tunnels και η Matia's Zone. Ο παίκτης, μέσω των δύο πρωταγωνιστών, εξερευνά αρχικά τις δύο πρώτες τοποθεσίες, μία ανά χαρακτήρα, για να αποκτήσει εν συνεχεία πρόσβαση στην τρίτη περιοχή και μετά στην τέταρτη.

Η δράση είναι έτσι σχεδιασμένη ώστε απαιτείται να γυρίσεις πίσω στις τοποθεσίες που αρχικά εξερεύνησες ώστε να λύσεις μερικούς επιπλέον γρίφους. Το παιχνίδι έχει οικοδομηθεί σε μία μη γραμμική βάση, έτσι δεν είσαι υποχρεωμένος να λύσεις τους γρίφους που υπάρχουν σε αυτό με συγκεκριμένη σειρά.

Η ποιότητα των γρίφων που προσφέρει το Schizm είναι εξαιρετική. Πρόκειται για ένα σύνολο από παζλ που διακρίνονται σε μηχανικούς γρίφους, λογικούς, ηχητικούς (η αιώνια κατάρα μου), αλλά και σε αρκετούς που είναι βασισμένοι στη χρησιμοποίηση αντικειμένων από το inventory. Η ιστορία εξελίσσεται καθώς λύνεις μερικούς από τους βασικούς αυτούς γρίφους του παιχνιδιού.

Αν και βασικά χειρίζεσαι κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά, για μερικούς γρίφους απαιτείται η συντονισμένη δράση τους. Ειδικά στο φινάλε του παιχνιδιού, αυτό είναι υποχρεωτικό. Οι τοποθεσίες που θα χειριστείς ανά χαρακτήρα είναι οι: The Floating Island (ως Hannah), Gas Collector Island (ως Sam), Bosh Tunnels Part One (ως Sam), Bosh Tunnels Part Two (ως Hannah), Bosh Tunnels Part Three (ως Hannah), Matia Island Part One (ως Sam), Matia Island Part Two (ως Hannah) και, τέλος, η Matia Island Part Three (ως Sam)

Η λύση των περισσότερων γρίφων απαιτεί μεγάλη κατανόηση του περιβάλλοντος χώρου. Σε ένα ξεχωριστό πλαίσιο παρουσιάζω δύο από τους γρίφους του παιχνιδιού, προκειμένου να εξοικειωθεί ο αναγνώστης με την ποιότητα και το βαθμό δυσκολίας των γρίφων που υπάρχουν στο παιχνίδι. Το Schizm θυμίζει στο σημείο αυτό σε σημαντικό βαθμό το Riven, μια και ακολουθεί περίπου την ίδια λογική ως προς την επίλυση των βασικών γρίφων του.

Δεν υπάρχει, λοιπόν, σχεδόν τίποτα έτοιμο. Ετσι, πρέπει πρώτα απ' όλα να εξερευνήσεις όσο περισσότερο γίνεται τους χώρους που σε περιβάλλουν. Πρέπει να καταγράφεις ό,τι βλέπεις πως παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον. Χρειάζεται προσοχή μήπως σου διαφύγει κάτι πολύ σημαντικό. Αφού μελετήσεις όσο καλύτερα μπορείς τον περιβάλλοντα χώρο, πρέπει να πειραματιστείς με τις "παράξενες" συσκευές που βλέπεις παντού. Ο χειρισμός πολλών από αυτές τις συσκευές προκύπτει ύστερα από ένα εξαντλητικό trial & error χειρισμό τους.

Χαρακτηριστικά αναφέρω το γρίφο όπου σ' ένα σημείο, στο πρώτο τμήμα του παιχνιδιού, βρίσκεις ένα Urn. Προτού το πάρεις, κάνοντας κλικ το επάνω μέρος του, διαπιστώνεις ότι μερικά spices από το βουνό "μπαίνουν μέσα και έξω". Παίρνοντας μαζί σου το Urn αυτό, θα βρεις σε έναν διάδρομο, πίσω από κάτι βράχια, ένα pedestal, όπου μπορείς να τοποθετήσεις το Urn. Εδώ σκοπός σου είναι να περιστρέφεις το δίσκο και, πατώντας το επάνω μέρος του

Urn, να "βγάλεις" προς τα έξω όλα τα spices που βλέπεις στον γκρεμό μπροστά σου. Ο λόγος είναι απλός: Αν το πετύχεις αυτό, θα μπορέσεις, περπατώντας πάνω τους, σαν σε γέφυρα, να βρεθείς σε μία περιοχή όπου δεν μπορείς να φτάσεις αλλιώς.

Για να βρω τη λύση του γρίφου αυτού, χρειάστηκε να καταγράψω σε μία σελίδα χαρτιού όλες τις δυνατές κινήσεις, καθώς και τι επίπτωση έχει η καθεμία από αυτές. Για να λύσω αυτόν το γρίφο χρειάστηκα περίπου 2 ώρες. Ενας αναγνώστης, όμως, που θα τον βρει κάπου, δεν θα χρειαστεί παρά μερικά δευτερόλεπτα για να τον περάσει.

Κατάγραψε τα σημάδια στο pedestal, από τ' αριστερά προς τα δεξιά, από το νούμερο 1 ως το νούμερο 14. Η σωστή σειρά είναι η



εξής: Βάλε το dial στη θέση 13. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 12. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 11. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 10. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 8. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 5. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 4. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 3. Πάτα το επάνω μέρος του Urn. Βάλε το dial στη θέση 2 και πάτα το επάνω μέρος του Urn. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα είναι έξω όλα τα spices. Πήγαινε τώρα εκεί και παρατήρησε ότι μπορείς να προχωρήσεις πάνω στα spikes αυτά και να περάσεις σε μία καινούρια περιοχή του παιχνιδιού.

Συνοψίζοντας θεωρώ το Schizm ως ένα από τα 5 καλύτερα adventures της εποχής μας. Τα γραφικά του και κυρίως η μουσική του απόδοση αγγίζουν το τέλειο. Το σενάριό του είναι πρωτότυπο και πάρα πολύ καλά δουλεμένο ως προς την εσωτερική λογική, την οποία πρέπει να αποκρυπτογραφήσεις σιγά σιγά. Διαθέτει πολύ καλά σχεδιασμένη δράση και προσφέρει στο χρήστη πάρα πολλές ώρες ικανοποίησης, καθώς αυτός προσπαθεί να βρει την εσωτερική λογική που διαπερνά τους γρίφους του. Μην το χάσετε με τίποτα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς ως Hannah. Μετά την πολύ καλή εισαγωγή, την οποία μπορείς να κάνεις bypass πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, βρίσκεσαι σε μία παράξενη περιοχή. Στην πραγματικότητα πρόκειται για ένα τεράστιο οργανικό πλοίο, που επιπλέει σε έναν ωκεανό.

Προχώρησε ίσια μπροστά. Μεταδίδεις στον Sam τις συντεταγμένες σου. Προχώρησε και άλλο μπροστά. Παρατήρησε ότι το δεξί μονοπάτι δεν οδηγεί πουθενά. Ακολούθησε το αριστερό μονοπάτι όπως κοιτάς. Προχώρησε άλλη μία φορά μπροστά.

Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, στρίψε λίγο δεξιά. Ανέβα στο μονοπάτι που βλέπεις μπροστά σου. Φτάνοντας πάνω στο πλάτωμα βλέπεις ένα παράξενο οπτικό εφέ. Δεν μπορείς να καταλάβεις τι συμβαίνει. Κρατώντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο του mouse, στρίψε λίγο δεξιά. Ανέβα στο μονοπάτι που βλέπεις μπροστά σου. Στο σημείο που θα σταματήσεις συνέχισε να ανεβαίνεις. Φτάνεις στο δεύτερο πλάτωμα.

Μπροστά σου όπως κοιτάς, στο βάθος, διακρίνονται τρία πα-



Επειτα από λίγο θα αρχίσεις να βλέπεις παράξενα οράματα.

γκάκια. Προχώρησε προς αυτά. Φτάνοντας, στρίψε δεξιά μέχρι να φανεί το πρώτο τραπεζάκι. Παρατήρησε ότι σ' αυτό μπορείς να κάνεις zoom-in. Κάνε zoom-in και βλέπεις το ημερολόγιο ενός από τους χαμένους επιστήμονες, του Tomlin. Κάνε κλικ σε αυτό και παρακολούθησε πολύ προσεκτικά το τι λέει. Χμ... παράξενα πράγματα. Κάνε zoom-out και στρίψε προς τ' αριστερά. Προχώρησε προς το παράξενο κτήριο που βλέπεις στα δεξιά του σιντριβανιού. Κάνε κλικ στην παράξενη συσκευή που βλέπεις στην αριστερή όπως κοιτάς οθόνη του. Αχά! Είναι ένα ασανσέρ (μπορείς να το καλέσεις πηγαίνοντας προς το εσωτερικό του, οπότε το ασανσέρ ενεργοποιείται αυτόματα).

Προχώρησε στο ασανσέρ και όταν βρεθείς μέσα σ' αυτό, στρίψε ελαφριά προς τ' αριστερά. Κάνε κλικ το Up button. Φτάνεις σε μία νέα πλατφόρμα. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	99
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	96
ΔΡΑΣΗ	96

98



Ενα παιχνίδι που, ειδικά στην DVD έκδοσή του, θα αφήσει εποχή. Είναι εκπληκτικό από κάθε πλευρά. Διαθέτει τέλεια γραφικά, απίστευτους ambient ήχους, εκπληκτικούς space - fantasy κόσμους, έξυπνη δράση δύο χαρακτήρων και πολύ έξυπνους και δύσκολους γρίφους. Θέλετε τίποτα άλλο;

RED FACTION

Να, λοιπόν, που η "κόκκινη επανάσταση" της πρωτοπόρου Volition έφτασε στα χέρια μας και επιζητεί μία θέση στο πάνθεον των παιχνιδιών δράσης προοπτικής πρώτου προσώπου. Το πολυαναμενόμενο Red Faction αποτελεί μια ιδιότυπη περίπτωση παιχνιδιού που "ψάχνεται", γοητεύει αλλά και απογοητεύει, χωρίς όμως τελικά να αφήνει κανέναν αδιάφορο.

του Παναγιώτη Λιβιτσάνου
panli@otenet.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: VOLITION/THQ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: Pentium 2 400, 64MB RAM, 8MB VRAM 3D card, DirectX 8



Προκαλεί εντύπωση το γεγονός ότι το Red Faction είναι κατά βάση η πεμπτουσία των παιχνιδιών δράσης πρώτου προσώπου. Σε αυτόν τον τίτλο κάποιος μπορεί να ανακαλύψει τις αδυναμίες αλλά και τα ατού των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας. Αν και από το Doom μέχρι το Serious Sam, η βασική φιλοσοφία τους δεν φαίνεται να έχει αλλάξει ιδιαίτερα (προχωρείς και βαράς ό,τι κινείται), έχουν κάνει την εμφάνισή τους εκπρόσωποι του είδους που μετεξέλιξαν τη δομή τους και πρόσθεσαν έντονα το στοιχείο της σκεπτόμενης δράσης και της εικαστικής καινοτομίας. Τα Half-Life, Jedi Knight, Deus Ex, Thief είναι μερικά από τα σημαντικότερα ονόματα που χωρίς αμφιβολία επηρέασαν όλη τη βιομηχανία ψυχαγωγικού λογισμικού και τους καταναλωτές στις επιλογές τους. Ετσι, οι προσδοκίες για το RF ήταν ιδιαίτερα μεγάλες, αφού η δημιουργός εταιρεία και οι φήμες έκαναν λόγο για το διάδοχο του Half- Life, που θα έφερνε τα πάνω κάτω στο χώρο με τη χρήση καινοτομιών όπως η GeoMod, σε συνδυασμό με ένα πρωτοκλασάτο σενάριο.

Ο τελευταίος ισχυρισμός είναι σίγουρα η μεγαλύτερη πλάνη της διαφημιστικής -και όχι μόνο- προώθησης του παιχνιδιού, στην οποία και εμείς πέσαμε θύματα ως έναν βαθμό, και αποτελεί μακράν το μεγαλύτερο μειονέκτημά του. Πίσω από το γενικά ενδιαφέρον σχήμα του σεναρίου (η επανάσταση στα ορυχεία του Αρη και οι προσπάθειες των εργατών να αποδράσουν), δεν κρύβεται τίποτε άλλο παρά ένας άνευρος τρόπος εξέλιξης της πλοκής που προσπαθεί να μιμηθεί το κινηματογραφικό στυλ του Half-Life. Το ίδιο συμβαίνει και με τους χαρακτήρες-καρικατούρες που εκστομίζουν χιλιοειπωμένες κορώνες και εξαφανίζονται ο ένας μετά τον άλλον χωρίς λόγο. Επίσης, ο παίκτης δεν πείθεται για τα κίνητρα και τη λογική της "κακιάς" Ultor, ενώ υπάρχουν μεγάλα λογικά κενά στη δράση και την αφήγηση. Για να μην αναφερθούμε, φυσικά, και στις στείρες αντιγραφές ιδεών από ταινίες όπως ο "Πόλεμος των άστρων" (ακόμα και το λιλιπούτειο ρομπότ που τριγυρνάει στους διαδρόμους των εγκαταστάσεων της Ultor είναι καθαρή αντιγραφή από το αντίστοιχο της ταινίας του Lucas!) που πλέον τις έχουμε συνηθίσει σε παιχνίδια του είδους. Βασική, λοιπόν, προϋπόθεση για να παίξετε το RF είναι να μην ψάχνετε για ιδιαίτερο σεναριακό ή ιδεολογικό υπόβαθρο, κάτι που σημαίνει ότι το παιχνίδι στον



Οι multiplayer μάχες είναι φρενήρεις.



Το επάνω πάτωμα του επιπέδου έχει καταστραφεί τελείως από τις ρουκέτες μου!

τομέα αυτό απλώς διατηρεί ένα μίνιμουμ ενδιαφέρον στον παίκτη. Το καλό είναι ότι δεν ισχύει το ίδιο με τη γραφική απεικόνισή του.

Εκεί, όπου ποντάρει ο τίτλος για να θέλξει τους "αναζητητές νέων οπτικών εμπειριών" είναι η πολυδιαφημισμένη μηχανή γραφικών GeoMod της Volition.

Η GEOMOD ΚΑΙ ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Μία από τις μεγαλύτερες προκλήσεις για τους σχεδιαστές του Red Faction ήταν η αρμονική συμβίωση ενός ευμετάβλητου περιβάλλοντος και της τεχνικής αρτιότητας που επέβαλε ο ανταγωνισμός. Σε γενικές γραμμές φαίνεται ότι δεν υπήρξαν πολλές εκπτώσεις στην ποιότητα των γραφικών στο όνομα της GeoMod. Παρ' όλα αυτά είναι εμφανές ότι η λεπτομέρεια των υφών (textures) και των επιπέδων είναι αρκετά περιορισμένη, ενώ μπορεί κάποιος να παρατηρήσει ότι σε κοντινά πλάνα οι υφές αυτές "θολώνουν" και χάνουν την ευκρίνειά τους. Επιπλέον, παρουσιάζονται ουκ ολίγα γραφικά bugs που δείχνουν μια σχετική προχειρότητα και βιασύνη στην έκδοση του παιχνιδιού. Αντιθέτως, πολύ θετικές εντυπώσεις προκαλεί ο σχεδιασμός των ανθρώπων στο Red Faction, οι οποίοι έχουν σημαντικά βελτιωθεί τόσο στα πρόσωπα όσο και στις κινήσεις τους από την beta έκδοση (βλ. preview τεύχους 242). Πλέον, οι χαρακτήρες μπορούν να δημιουργήσουν πειστικές εκφράσεις, να μιλήσουν, ενώ η κίνησή τους είναι ρεαλιστικότατη όπως και η αντίδρασή τους στα πυρά και στους κινδύνους. Στον εικαστικό τομέα των γραφικών, αν εξαιρέσουμε το σχεδιασμό των επιπέδων που αναλύεται στη συνέχεια, ο τίτλος χωρίς να έχει να παρουσιάσει κάτι το ιδιαίτερο είναι αρκετά λειτουργικός. Η ποικιλία των υφών, των προσώπων, το animation (κίνηση) των οχημάτων, των εχθρών και του νερού είναι πολύ καλά, ενώ τα εφέ των πυροβολισμών, της ομίχλης και των θραυσμάτων (ειδικά ο θρυμματισμός των γυαλιών) είναι εξαιρετικά και συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα του τίτλου. Ειδική μνεία, τέλος, πρέπει να γίνει στους φωτισμούς του παιχνιδιού και στις θεαματικές υποβρύχιες μάχες.

Εκεί, όμως, όπου ποντάρει ο τίτλος για να θέλξει τους "αναζητητές νέων οπτικών εμπειριών" είναι η πολυδιαφημισμένη μηχανή γραφικών GeoMod της Volition. Το πρώτο που μπορούμε να πούμε είναι ότι πρόκειται σίγουρα για κάτι πρωτοποριακό, που δεν έχουμε δει σε κανένα παιχνίδι παρά μόνο ίσως σε μικρή κλίμακα (στο Hostile Waters) και ότι εν γένει είναι πολύ εντυπωσιακό. Με τη βοήθεια των λίγων -αλλά καλών- όπλων καταστροφής (εκτόξευσης ρουκετών και χειροβομβίδων) μπορείτε σε ορισμένα σημεία στο παιχνίδι να διαμορφώσετε εσείς το σκηνικό ανάλογα με τα γούστα σας.



Ολοι οι δικτυακοί εχθροί τρέχουν μόλις με βλέπουν.



ΑΛΗΘΕΙΕΣ ΚΑΙ ΨΕΜΑΤΑ ΤΙ ΛΕΕΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ - ΤΙ ΛΕΜΕ ΕΜΕΙΣ

- Το μόνο παιχνίδι με γεωμετρική μορφοποίηση σε πραγματικό χρόνο που επιτρέπει την πλήρη καταστροφή του περιβάλλοντος.
- Ε, όχι και την πλήρη καταστροφή. Μάλλον λιγότερα από τα μισά είδη χώρων μπορείτε να καταστρέψετε στο παιχνίδι.

- Ελέγξιμα οχήματα: 5 ιπτάμενα, θαλάσσια και εδαφικά οχήματα, καθένα με τα δικά του όπλα.
- Αληθεύει, μόνο που το πρώτο όχημα που συναντάτε (ο εκσκαφέας) είναι μάλλον για να περάσει η ώρα!

- Οπλα μαζικής καταστροφής: 15 όπλα με δευτερεύουσες δυνατότητες.
- Ακριβές!

- Εθιστικό στόρι.
- Τι είναι αυτό;

- Ποικίλες αποστολές: stealth, συνεργασίας και δράσης.
- Σωστό, μόνο που οι αποστολές stealth καταντούν δράσης έπειτα από λίγη ώρα!:))

- 20 επίπεδα με μεγάλη ποικιλία.
- Πρέπει να αληθεύει, αν και δεν τα μετρήσαμε. Οσο για την ποικιλία, φαίνεται, αλλά δεν βγάζει και μάτι...

- Σύστημα τοπικού τραυματισμού. Ρεαλιστικοί εχθροί.
- Απόλυτα ακριβές. Μοναδική ένσταση ότι δεν υπάρχει πτώση της απόδοσης, αλλά... ποιος νοιάζεται;

- Προχωρημένη εξομοίωση νόμων της Φυσικής, πτώση αντικειμένων με βάση τη γεωμετρία τους (falling geometry).
- Πράγματι, υπάρχει αρκετά πειστική εξομοίωση της αρειανής φυσικής αν και η πτώση των αντικειμένων γίνεται έπειτα από προσπάθεια, ακόμα και όταν αυτά κρέμονται από ένα σχετικά μικρό σημείο.

ΠΟΣΟΣΤΟ ΑΛΗΘΕΙΑΣ: 75%

Μπορείτε, φέρ' ειπείν, ανάλογα με τα αποθέματά σας, να ανοίξετε από απλές τρύπες στις οροφές μέχρι ολόκληρα λαγούμια κάποιων δεκάδων μέτρων. Επίσης, άξιο προσοχής είναι το "falling geometry" του παιχνιδιού, κατά το οποίο κάποια αντικείμενα πέφτουν εφόσον καταστραφεί το στήριγμά τους. Γράφουμε "σε ορισμένα σημεία", γιατί η GeoMod έχει αρκετούς περιορισμούς, τελικά, τόσο στο εύρος των σημείων όπου μπορείτε να δράσετε όσο και στο μέγεθος των ζημιών. Επειτα από τα εξαντλητικά τεστ που κάναμε (για την ενημέρωση των αναγνωστών μας, βεβαίως βεβαίως:)) στα περιβάλλοντα, διαπιστώσαμε ότι ύστερα από κάποιες βολές, οποιαδήποτε προσπάθεια για περαιτέρω... καταστροφές απέτυχε, ενώ στα υγρά δεν παρατηρήσαμε κάποια ιδιαίτερη ανταπόκριση στις ενέργειές μας. Η σημαντικότερη διαπίστωση, όμως, είναι ότι υπάρχουν πολλές υφές οι οποίες δεν μπορούν να καταστραφούν, ανεξάρτητα από τα πόσα πλήγματα δέχονται, όπως το μέταλλο και κάποια υλικά. Αυτό δεν είναι κατ' ανάγκη αρνητικό, μια και έχει κάποια βάση, αλλά δεν είναι δυνατόν τα τραπέζια να μην παθαίνουν ούτε γρατσουνιά, τα σημάδια από σφαίρες ή τις εκρήξεις πάνω στα αντικείμενα να εξαφανίζονται έπειτα από λίγα δευτερόλεπτα, ωσάν να μην προηγήθηκε τίποτα. Αυτά τα στοιχεία αφαιρούν από το παιχνίδι πόντους στο ρεαλισμό, οι οποίοι όμως προστίθενται στη συνέχεια στο τετράγωνο (όχι στον κύβο όμως!) από τη χρήση της GeoMod, όσο αυτή διαρκεί. Με λίγα λόγια, καλή η GeoMod, αλλά λίγη.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος δεν έχει τόσο "ριζοσπαστική χροιά" όσο τα γραφικά όπως ήταν αναμενόμενο. Εχει μια αίσθηση τρισδιάστατου αλλά κατά βάση είναι στερεοφωνικός και πολλές φορές δεν βοηθάει όσο θα έπρεπε στον έγκαιρο εντοπισμό του εχθρού. Ωστόσο, τα ηχητικά εφέ αυτά καθαυτά είναι πολύ προσεγμένα, με αιχμή του δόρατος τις σφαίρες που σφυρίζουν γύρω από τα αυτιά σας. Εντύπωση προξενεί η λεπτομέρεια σε κάποια σημεία, όπως ο ιδιόμορφος ήχος του πατήματος του παίκτη πάνω σε θρυμματισμένα γυαλιά, το υπόκωφο γκρέμισμα των τειχών, αλλά και η έλλειψη προσοχής αλλού, όπως ο πανομοιότυπος ήχος του πυροβολισμού κάτω από το νερό ανεξάρτητα από τη χρήση σιγαστήρα. Οι ομιλίες είναι μέτριες και σε μερικά σημεία οι ηθοποιοί ακούγονται να βαριούνται ελλείψει, βέβαια, αξιοπρεπών διαλόγων. Επίσης, ενώ οι φωνητικές αντιδράσεις των τεχνικών, των φρουρών και των συμμάχων του παίκτη είναι ιδιαίτερα πειστικές και άμεσες, δεν παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία και έπειτα από κάποιο σημείο χάνουν το ρεαλισμό τους. Η μουσική επένδυση από την άλλη, αν και πολύ φτωχή, λειτουργεί καλά και συμβαδίζει με τη δράση. Κατ' ουσίαν, το μόνο πρόβλημα του παιχνιδιού στον τομέα του ηχητικού σχεδιασμού είναι τα σχετικά περιορισμένα δείγματα ήχου που χρησιμοποιούνται. Από εκεί και πέρα η ποιότητά του είναι ικανοποιητικότατη.

Η GEOMOD ΚΑΙ ΤΟ GAMEPLAY

Στο game preview του Αυγούστου γράφαμε ότι αυτό που περιμέναμε να δούμε είναι πώς θα συνδυάζεται η πρωτοπορία της GeoMod με το gameplay του παιχνιδιού. Πώς, δηλαδή, πέρα από το "αισθητικό" ενδιαφέρον της μηχανής και τα αρχικά εφέ επιφωνημάτων που δημιουργεί ("Α!", "Ω!" κ.ά.), θα συμβάλει σε ένα πιο ρεαλιστικό και έξυπνο παιχνίδι. Δυστυχώς, διαπιστώσαμε ότι στο single player (ενός παίκτη) το Red Faction δεν καταφέρνει να "αναγκάσει" τον παίκτη να χρησιμοποιήσει την GeoMod προς όφελός του (ή έστω εις βάρος του!). Αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι να χρησιμοποιήσετε ως κάλυψη κάποια από τις τρύπες που ανοίγετε με το rocket launcher, κάτι που μάλλον δεν είναι ό,τι πιο πρακτικό. Υπάρχουν, εντούτοις, 4-5 σκηνές στο παιχνίδι στις οποίες μπορείτε με πολύ έξυπνο τρόπο να δράσετε και να αιφνιδιάσετε τους αντιπάλους σας. Για παράδειγμα, στην αρχή έχετε τη δυνατότητα, διαλύοντας το έδαφος μπροστά από ένα εχθρικό περιπολικό, να το ρίξετε στο κενό, γλιτώνοντας πολύ κόπο! Ετσι, λοιπόν, ο βασικός λόγος για τον οποίο θα αρχίσετε να σκάβετε το έδαφος ή να ρίχνετε κομμάτια πέτρας από τις οροφές είναι περισσότερο από περιέργεια παρά από ανάγκη.

Αναμφισβήτητα, το Red Faction πάνω απ' όλα ανήκει σε μια απαιτητική κατηγορία παιχνιδιών που απέχει πολύ από το να χαρακτηριστεί "νεκρό είδος". Ως καθαρόαιμο action, λοιπόν, λειτουργεί πάρα πολύ καλά, προσφέροντας δράση σε μεγάλες δόσεις και εντυπωσιάζοντας με το σχεδιασμό του. Δυστυχώς δεν αριστεύει, επειδή προκειμένου να συ-

μπλεύσει με τη μόδα της εποχής, οι σχεδιαστές αποφάσισαν ατυχώς να εισαγάγουν ένα sneak mode στο παιχνίδι που είναι ό,τι πιο άσχετο έχουμε δει σε τίτλο του είδους (μια κακή αντιγραφή του αντίστοιχου στο No one Lives Forever). Χαρακτηριστικό είναι ότι η δυνατότητα μεταφοράς πτωμάτων που έχει ενσωματωθεί στο παιχνίδι είναι εντελώς άχρηστη και δεν υπάρχει κανένας λόγος να τη χρησιμοποιήσετε! Κατά τα άλλα, η δράση αυτή καθαυτή είναι πολύ καλά σχεδιασμένη, οι εχθροί πετάγονται από διάφορα σημεία, ενώ οι εχθρικοί πυργίσκοι και τα οχήματα δημιουργούν μια ατμόσφαιρα κινδύνου. Στα συν είναι και ο τοπικός τραυματισμός του εχθρού (σε σωματικές ζώνες) αλλά και του ήρωά μας,



Να το αποτέλεσμα του πανικού!



Εμ, τι νομίζατε; Μόνο στο Aliens vs Predator 2 θα έχουν φλογοβόλο;

του Parker, που κάνει πιο άμεσες τις αναμετρήσεις. Ο πυροβολισμός στο κεφάλι είναι κατά κανόνα θανατηφόρος, ενώ στα πόδια δεν προκαλεί παρά στιγμιαίες αντιδράσεις πόνου. Για άλλη μία φορά, όμως, το παιχνίδι υπονομεύει τον εαυτό του με κάποιες σχεδιαστικές ατέλειες, όπως η εξαφάνιση των πτωμάτων από το έδαφος και η αδράνειά τους. Ακόμα και σε παιχνίδια τετραετίας, όπως το Jedi Knight, τα πτώματα αντιδρούσαν σε εκρήξεις, τινάζονταν μακριά ή και κομματιάζονταν (Quake). Προφανώς το τελευταίο παραλείφθηκε για λόγους πολιτικής ορθότητας, όμως, αυτό δεν αναιρεί τη γενική διαπίστωση ότι σε μερικά σημεία το παιχνίδι φαίνεται ότι φτιάχτηκε πρώτα για κονσόλα και μετά για PC.

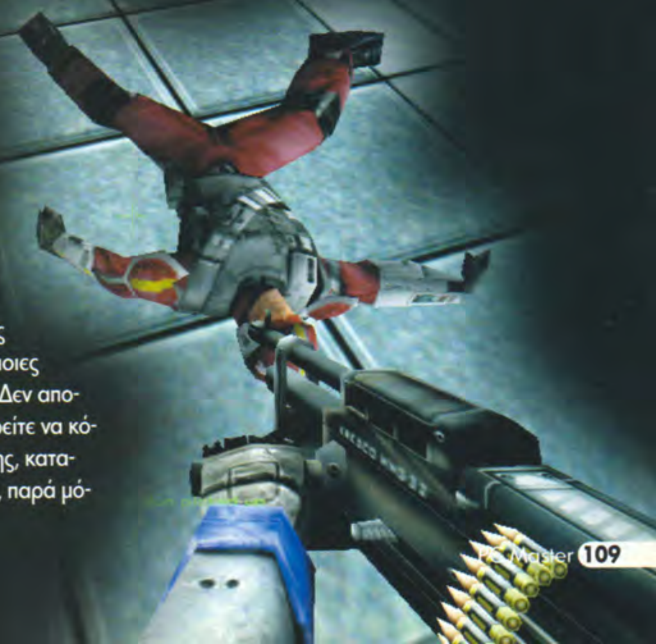
Περίπου το ίδιο συναίσθημα προκαλεί στον παίκτη και η αίσθηση ελευθερίας του παιχνιδιού. Αν και το gameplay σε καμιά περίπτωση δεν είναι γραμμικό, θέτει κάποια όρια στην κίνηση και στις δυνατότητες του παίκτη, κάτι που οφείλεται μάλλον στο σχεδιασμό επιπέδων αλλά και σε κάποιες "στημένες" σκηνές δράσης. Παρ' ότι εντυπωσιακές και γρήγορες, οι σκηνές αυτές φαίνεται ότι είναι λίγο ξεκάρφωτες από τη ροή και έχουν προστεθεί για να δείξουν λίγο από GeoMod:). Οχι κάτι κατακριτέο, απλώς ύστερα από την απόλυτη ελευθερία του Deus Ex μάλλον οι απαιτήσεις μας έχουν ανέβει υπερβολικά στον συγκεκριμένο τομέα. Η δυσκολία του παιχνιδιού αυξάνει τελείως προοδευτικά και δίνεται η δυνατότητα επιλογής τεσσάρων επιπέδων δυσκολίας, από εύκολο μέχρι απίθανο. Καθώς προχωρείτε στο παιχνίδι, γίνονται κατά τακτά χρονικά διαστήματα loading, ενώ ελάχιστες είναι οι "κινηματογραφικές σκηνές". Αυτό δίνει την αίσθηση μιας συνοχής και ενός μεγάλου -όχι τεράστιου- ταξιδιού στον παίκτη. Πιστεύουμε, πάντως, ότι ο χρόνος ολοκλήρωσής του θα ικανοποιήσει οριακά τους περισσότερους. Θετικό είναι το γεγονός ότι πιθανόν να ασχοληθείτε ξανά με το Red Faction μόλις το τελειώσετε, μόνο και μόνο για να δείτε τι θα συνέβαινε αν καταστρέφατε μια γέφυρα ή έναν τοίχο που δεν είχατε πειράξει αρχικά.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

Επανάληψη χώρων και σχετική γραμμικότητα, από τη μία, εναλλαγή στο τοπίο με αισθητή την εξωγήινη ατμόσφαιρα, από την άλλη, είναι τα κύρια χαρακτηριστικά των επιπέδων του Red Faction. Είναι αξιοσημείωτο ότι στο πρώτο μισό του παιχνιδιού ο σχεδιασμός επιπέδων είναι, καταρχήν, αδιάφορος και οι πίστες που βασίζονται στις μεταμφιέσεις (sneak mode) μπορούν να γίνουν εύκολα εκνευριστικές. Στο δεύτερο μέρος, όμως, και ιδίως προς το τέλος, το παιχνίδι δείχνει έναν άλλο εαυτό. Ομορφο, κοκκινωπό τοπίο και ομιχλώδεις, υποβλητικές σκηνές στην επιφάνεια του κόκκινου πλανήτη δημιουργούν μια ατμόσφαιρα έντασης και δέους. Κοινή παραδοχή και στον τομέα αυτό είναι ότι η Geo Mod δεν προσφέρει φοβερές συγκινήσεις στον παίκτη. Σίγουρα, μπορείτε να "ανοίξετε δρόμο" σε μερικά σημεία, γκρεμίζοντας ένα τείχος και παρακάμπτοντας κάποιες κλειδωμένες πόρτες, αλλά ως εκεί. Δεν αποκαλύπτονται νέα επίπεδα ούτε μπορείτε να κόψετε τις εχθρικές γραμμές ενίσχυσης, καταστρέφοντας κάποια σημεία-κλειδιά, παρά μόνο σε λίγα σημεία όπως προαναφέρθηκε. Τελικά, όταν γλυκαίνεσαι από τη χρήση της Geo Mod, ψάχνεις κάτι παραπάνω και η φαντασία σου οργιάζει με αυτά που θα μπορούσαν να γίνουν με τη βοήθειά της. Γι' αυτό μάλλον είμαστε υπερβολικά απαιτητικοί απέναντι σε κάτι νέο και σχετικά ανώριμο.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ

Μέσα στην ατμόσφαιρα ανασφάλειας, έντασης και αβεβαιότητας που προκαλούν οι τελευταίες παγκόσμιες εξελίξεις, δεν ξέρουμε ακόμα με ποιον τρόπο η ψυχολογία του καταναλωτικού κοινού επηρεάζεται απέναντι στα παιχνίδια. Πάντως, είναι γεγονός αναμφισβήτητο, σύμφωνα με τελευταία δεδομένα, ότι οι πωλήσεις των παιχνιδιών δράσης στην Αμερική δεν υπέστησαν πτώση όπως κάποιοι πρόσμεναν. Το ίδιο συνέβη και με τις ταινίες δράσης. Παρ' όλα αυτά, το ενδιαφέρον των Αμερικανών φαίνεται ότι κάπως μετατοπίζεται από τα παιχνίδια του είδους που βασίζονται σε κλειστοφοβικούς χώρους, σε τίτλους όπου το μεγαλύτερο μέρος της πλοκής λαμβάνει χώρα σε ανοικτά θέατρα επιχειρήσεων αμιγώς στρατιωτικού χαρακτήρα! Ακριβώς, δηλαδή, όπως γίνεται στο Αφγανιστάν! Ετσι, λοιπόν, τα πατριωτικού περιεχομένου παιχνίδια όπως το Operation Flashpoint φαίνεται ήδη ότι έχουν βγει ωφελημένα από την κρίση, ενώ και το επερχόμενο Ghost Recon της Red Storm επανασχεδιάζεται ώστε να έχει περισσότερες αποστολές ανοικτού περιβάλλοντος. Η ίδια η επιτυχία, άλλωστε, του Red Faction, που εισχώρησε στον πίνακα της NPD Intelect την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας του (5η θέση), επιβεβαιώνει ότι η εμπορικότητα των action FPS παιχνιδιών στις Ηνωμένες Πολιτείες παραμένει ακραιφνής. Εντούτοις, ίσως είναι καιρός να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε λίγο πιο σοβαρά θέματα από το πόσες σφαίρες έχουμε για να καθαρίσουμε τον "κακό εχθρό", μια και οι εξελίξεις αυτές μας αφορούν όλους. Καλή η διασκέδαση, αλλά με όρια.





Οχι, δεν ήμουν εγώ αυτός που του έκοψε τα πόδια. Η μηχανή γραφικών το έκανε! Την είδα! (ο σπιούνος:))



Ενα λατρευτό τερατάκι διά χειρός... Capek!

ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΟΧΗΜΑΤΑ

Αν και τον καιρό αυτό το κλίμα δεν σηκώνει περισσότερα όπλα, καταστροφές και θανάτους, ακόμα και ψηφιακούς, είναι αναγκαίο να κάνουμε αναφορά στο οπλοστάσιο που μπορεί ο παίκτης να χρησιμοποιήσει για να φτάσει στην ελευθερία (βλ. preview τ. 242). Εδώ, είναι εμφανές ότι οι άνθρωποι της Volition έκαναν μια αρκετά προσεγμένη δουλειά και κατάφεραν να προσφέρουν μετρημένα και αποτελεσματικά όπλα ανάλογα με την περίσταση. Ειδικά στο single player mode τα περισσότερα όπλα θα σας φανούν χρήσιμα σε κάποιο σημείο του παιχνιδιού, ενώ με τη χρήση τους θα διαπιστώσετε τις αδυναμίες και τα πλεονεκτήματά τους. Ετσι, υπάρχουν όπλα κατάλληλα για μακρινές (όπως το φοβερό precision rifle), μεσαίες και κοντινές αποστάσεις (όπως το heavy machine gun), τα επικίνδυνα όπλα μαζικής καταστροφής που αναφέραμε και ένα έξυπνο ενεργειακό όπλο (το rail gun). Παρ' όλα αυτά, όσο δυσκολεύει το παιχνίδι, θα καταλήξετε σε λίγα που θα χρησιμοποιείτε επιλεκτικά, λόγω της μεγάλης αποτελεσματικότητάς τους σε πολύ δύσκολους στόχους. Για τον ίδιο ακριβώς λόγο, στο multiplayer αρκετά όπλα τίθενται σε αχρηστία. Η χαμένη ευκαιρία του παιχνιδιού στον τομέα του οπλισμού λέγεται riot shield. Πρόκειται για την ασπίδα καταστολής εξεγέρσεων, στην οποία υπολογίζαμε, αλλά αποδείχθηκε το πιο ασήμαντο όπλο του παιχνιδιού. Δυστυχώς, οι σχεδιαστές δεν σκέφτηκαν να τη συνδυάσουν με το πιστόλι, π.χ., ώστε να λειτουργεί προστατευτικά σε κάποια επίθεση, αλλά την άφησαν σκέτη προς απογοήτευσή μας.



Τα οχήματα του Red Faction έρχονται να συμπληρώσουν τη θετική εικόνα του οπλοστασίου του παιχνιδιού, δίνοντας στον παίκτη την ευκαιρία να καταλάβει τέσσερα διαφορετικά είδη οχημάτων και να κάνει επιθέσεις με τη βοήθειά τους. Επίσης, με τον ίδιο τρόπο μπορεί να καταλάβει κάποιους αμυντικούς πυργίσκους και να τους στρέψει ενάντια στους φρουρούς της Ultor. Η χρήση αυτών των μηχανημάτων είναι από τις καλύτερες και διασκεδαστικότερες στιγμές δράσης στο παιχνίδι. Ωστόσο, διαρκούν λίγο σε σχέση με την ολική διάρκεια του παιχνιδιού και δεν δίνουν την ελευθερία που ίσως κάποιοι θα ήθελαν. Σε κάποιο σημείο, δηλαδή, ο παίκτης είναι αναγκασμένος να σταματήσει και να βγει από το όχημα, αφού υπάρχουν τεχνητά "όρια" στη διαδρομή που μπορεί να κάνει. Εν πάση περιπτώσει, όμως, η χρήση των οχημάτων είναι ένα από τα πιο πρωτότυπα και εντυπωσιακά στοιχεία του παιχνιδιού που ανεβάζουν στα ύψη την αδρεναλίνη!

ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Αλλο ένα θετικό στοιχείο του τίτλου είναι η τεχνητή νοημοσύνη των αντιπάλων σας, οι οποίοι δρουν και αντιδρούν ως κανονικοί άνθρωποι που απειλούνται ή έχουν κάποιο στόχο (εσάς!). Είναι χαρακτηριστικό ότι όταν βρίσκονται σε ομάδες, οι εχθροί σας αλληλοκαλύπτονται και επιτίθενται, ενώ μόλις η υγεία τους πέσει κάτω από κάποιο όριο αρχίζουν και τρέχουν φωνάζοντας για βοήθεια, για να επιστρέψουν ύστερα από λίγο δριμύτεροι. Παρ' όλα αυτά, κάποιες παραλείψεις στο σχεδιασμό, όπως το ότι παρά τον βαρύ τραυματισμό των εχθρών σας δεν πέφτει επ' ουδενί η απόδοσή τους, μειώνει κάπως τη συνολική αληθοφάνεια του τίτλου. Τα μεταλλαγμένα ζώα (ή μήπως άνθρωποι;) είναι άλλη μία μικρή παραφωνία στο Red Faction, αφού παρουσιάζουν προβλήματα στην κίνηση και τη νοημοσύνη τους. Δεν ήταν λίγες οι φορές που παρατηρήσαμε ότι αυτοί οι εχθροί "κολλούσαν" σε κάποια σημεία και δεν επιτίθονταν, ενώ τελικά η μικρή παρουσία τους στο παιχνίδι λησμονιέται εύκολα. Ενα σημείο που για άλλους λειτουργεί θετικά και για άλλους αρνητικά είναι ότι οι φρουροί της Ultor και οι μισθοφόροι είναι ιδιαίτερα... ευαίσθητοι και μπορούν να σας αντιληφθούν πολύ εύκολα, ακόμα και αν βρίσκεστε μερικά δωμάτια μακριά! Πρόκειται για κάτι που αυτόματα ακυρώνει τον όποιο sneak σχεδιασμό θέλετε να κάνετε και γι' αυτό το συγκεκριμένο mode δεν έχει λόγο ύπαρξης στο παιχνίδι.

Οσον αφορά στο χειρισμό, το Red Faction

ΟΧΗΜΑΤΑ

Εδώ μπορείτε να ρίξετε μια ματιά σε κάποια από τα οχήματα του παιχνιδιού και τις δυνατότητές τους.




Ενα μικρό διαστημόπλοιο στη διάθεσή σας.




Απλό αλλά αποτελεσματικό 4x4.




Τα υποβρύχια παίζουν σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι.




Ο εκσκαφέας σε πλήρη δράση! Μόνο που και αυτός έχει όρια. Οπως ο μετροπόντικας ένα πράγμα!

δεν ξεφεύγει από την πεπατημένη των περισσότερων απλών/απλοϊκών παιχνιδιών δράσης πρώτου προσώπου, προσφέροντας τα απολύτως απαραίτητα. Ενδεικτικό είναι ότι δεν υπάρχει καν inventory για τα γιατρικά (med kits) και την πανοπλία, αλλά απλώς περνάτε από πάνω τους και παίρνετε τη δόση που χρειάζεστε. Πάλι καλά να λέτε που μπορείτε να ανοίξετε 3-4 ντουλάπια σε όλο το παιχνίδι για να βρείτε ammo, και που υπάρχει και το απαραίτητο δευτερεύον πλήκτρο για τα όπλα. Γενικά, ο χειρισμός και η χρήση αντικειμένων, αν και στοιχειώδη, είναι απλός, λειτουργικός και δεν προβληματίζει ποτέ. Το ίδιο ισχύει και με το χειρισμό των οχημάτων που παρ' ότι διόλου εξομοιωτικός, είναι διασκεδαστικός.

MULTIPLAYER

Τελικά, πολλά από αυτά που δεν κατορθώνει να πραγματοποιήσει το RF στο single player, τα κατορθώνει στο παιχνίδι πολλαπλών παικτών. Είναι κρίμα που οι επιλογές που παρέχονται είναι λίγες και οι τύποι του on-line παιχνιδιού περιορίζονται στα Deathmatch (ένας εναντίον όλων), Team Deathmatch (ομάδα εναντίον ομάδας) και Capture The Flag (κλέψιμο της σημαίας). Μία επιλογή συνεργασίας στο single player θα ήταν ευπρόσδεκτη. Ωστόσο, έχετε τη δυνατότητα να πολεμήσετε εναντίον 31 αντιπάλων σε μερικά πολύ έξυπνου σχεδιασμού επίπεδα και διαλέγοντας ανάμεσα σε έναν ικανοποιητικότατο αριθμό γρήγορων (προς το παρόν) servers. Οι παίκτες που στηρίζουν την on-line κοινότητα του παιχνιδιού είναι ήδη πολλοί και αυξάνονται συνεχώς, άρα δεν θα μείνετε ποτέ μόνοι. Οσες φορές συνδεθήκαμε για να παίξουμε, με ένα απλό 56άρι modem, το παιχνίδι σπάνια παρουσίαζε καθυστέρηση (lag) και όσες φορές το έκανε ήταν επειδή έπαιζαν ταυτόχρονα πάνω από 16 άτομα! Η εμπειρία από τις δικτυακές αναμετρήσεις μπορούμε να πούμε πως ήταν πολύ καλή, μια και η GeoMod λειτούργησε με τον καλύτερο τρόπο στο παιχνίδι. Οι ρουκέτες και οι χειροβομβίδες γκρέμιζαν τοίχους και εμφάνιζαν δωμάτια με power up και δεκάδες κρυψώνες, ενώ παράλληλα πολλές μικρές κρυψώνες έκαναν την εμφάνισή τους. Σε αυτό βοηθούσαν και οι αρκετά εμπνευσμένες πίστες του multiplayer που περιλαμβάνουν από μικρά χωριά μέχρι υπόγειες εγκαταστάσεις. Σε αυτά τα επίπεδα, ο καθένας μπορεί να δράσει με πολλούς τρόπους, ανάλογα με την ιδιοσυγκρασία του, κάνοντας κατά μέτωπο επιθέσεις ή ταμπουρωμένος σε κάποιο σημείο, βάλλοντας με όπλα μακρινού βεληνεκούς. Πράγματι, ακόμα και οι φανατικοί παιχνιδιών που είναι αμιγώς πολλαπλών παικτών, όπως του Unreal Tournament, μπορούν να ρίξουν μια ματιά στο παιχνίδι και ίσως βρουν κάτι διαφορετικό:).

ΕΝΑΣ ΚΟΥΚΟΣ ΔΕΝ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΑΝΟΙΞΗ, ΑΛΛΑ ΚΑΛΩΣ ΗΡΘΕ!

Στην αναζήτησή μας για το τι έφταιξε που το Red Faction δεν είναι η επανάσταση στο χώρο που περιμέναμε, ανακαλύψαμε ότι τελικά αίτιο είναι η ίδια η φήμη ή αν προτιμάτε το "hype" που το ακολούθησε. Σε αυτό συνέβαλε και η ίδια η Volition που παρουσίασε κάπως "παραφουσκωμένο" τον τίτλο της, αλλά και οι άνθρωποι του Τύπου. Σίγουρα, η κριτική για το Red Faction δεν είναι ό,τι απλούστερο. Ως τεχνικό επίτευγμα, η μηχανή GeoMod σίγουρα είναι κάτι πρωτοφανές που ευχόμαστε να αναπτυχθεί περαιτέρω και να ενσωματωθεί καλύτερα στα γραφικά και στο gameplay. Ως καθαρόαιμο παιχνίδι δράσης, το Red Faction λειτουργεί άριστα, χωρίς όμως να φτάνει στην κορυφή λόγω κάποιων "εξυπνακίστικων" ιδεών των σχεδιαστών. Ως σκεπτόμενο παιχνίδι δράσης, το RF λειτουργεί μέτρια, μια και το ανύπαρκτο σενάριο και λίγες έξυπνες ιδέες χρήσης του περιβάλλοντος δεν αρκούν για να το απογειώσουν. Ουσιαστικά, λοιπόν, το δεύτερο παιχνίδι της THQ για PC είναι ένας τίτλος που "χαίρεται" τις αδυναμίες του, δημιουργώντας εν τέλει θετική εντύπωση και τραβώντας έστω και για λίγο τα βλέμματα όλων. Και αυτό δεν είναι καθόλου μικρό επίτευγμα... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	81
ΔΡΑΣΗ	88
ΠΛΟΚΗ	52
ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑ	85

84



Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι έντονης δράσης με κάποιες πινελιές έξυπνου σχεδιασμού και αρκετά πρωτότυπα όσο και εντυπωσιακά στοιχεία που αξίζει να δείτε.



MOTO RACER 3

Τον Μάιο του 1998 το Moto Racer I είχε πουλήσει 4,8 εκατομμύρια αντίτυπα και είχε λάβει αμέτρητες άριστες κριτικές από τον περιοδικό Τύπο στο χώρο του gaming. Το Moto Racer 2 δεν είχε πάει και τόσο καλά, συγκριτικά με τον προκάτοχό του, αλλά παρ' όλα αυτά δεν πέρασε απαρατήρητο. Τώρα, φτάσαμε στην τρίτη συνέχεια του παιχνιδιού και όλα δείχνουν πως όχι μόνο θα ξεπεράσει το Moto Racer I, όχι μόνο θα τρελάνει άπαντες, όχι μόνο θα χτυπήσει κορυφή στις πωλήσεις, αλλά θα αποτελέσει το παιχνίδι-σταθμό για το simulation σε δύο τροχούς! Η αποκλειστική παρουσίαση-review του Moto Racer 3 στην Ελλάδα ξεκινά. Χαλαρώστε και απολαύστε...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.gr



Λογικά το Moto Racer 3 θα το βρείτε στα ράφια των καταστημάτων περί τα μέσα Νοεμβρίου, αφού η χρυσή μήτρα του θα είναι έτοιμη στα τέλη Οκτωβρίου. Τώρα, βέβαια, θα αναρωτιέστε πώς έκανα review χωρίς να έχω το παιχνίδι στα χέρια μου. Αχ! και να ξέρατε πόσα εμπόδια, πόση ταλαιπωρία και πόσο κόπο έκανα για να κατορθώσω να γράψω αυτές τις γραμμές! Πήγα (ο άτυχος, ο κακόμοιρος, ο ταλαίπωρος) ένα διήμερο ταξίδι στο Παρίσι, ως φιλοξενούμενος της Delphine Software International (DSI), μαζί με άλλους 20 δημοσιογράφους από όλη την Ευρώπη για την αποκλειστική παρουσίαση του Moto Racer 3, από όπου κονόμησα και ένα αντίτυπο του παιχνιδιού. Φαντάζεστε πόσο άσχημα πέρασα, ε; Ναι, τόσο χάλια και ακόμα περισσότερο. Για να σοβαρευτούμε τώρα, το πρώτο ταξίδι μου στο εξωτερικό ως αντιπρόσωπος-δημοσιογράφος του "PC Master" ήταν εκπληκτικό, όπως εξίσου καταπληκτική ήταν και η φιλοξενία των Γάλλων στελεχών της DSI. Περισσότερες λεπτομέρειες για το ταξίδι μου στο Παρίσι θα βρείτε στο σχετικό κείμενο (εντός πλαισίου) στις επόμενες σελίδες.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
DSI

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Ακόμα δεν έχουν ανακοινωθεί επίσημα, αλλά, σύμφωνα με τους σχεδιαστές, μάλλον θα είναι οι ακόλουθες: Επεξεργαστής 700MHz ή καλύτερος, κάρτα γραφικών 3D με 32MB ή περισσότερα, Windows 98/ME/2000, πληκτρολόγιο, mouse και περίπου 500MB χώρο στο σκληρό δίσκο

Πριν να ξεκινήσουμε την αναλυτική παρουσίαση του Moto Racer 3, να κάνουμε έναν μικρό σταθμό στην ιστορία της Delphine Groups, η οποία είναι μία από τις πιο επιτυχημένες γαλλικές εταιρείες στο χώρο του gaming και όχι μόνο. Η Delphine ιδρύθηκε το 1976 από τους Paul de Senneville και Olivier Tousaint και αποτελείται από 11 εταιρείες, οι οποίες δραστηριοποιούνται σε τρεις κύριους τομείς, στους: Παιχνίδια για υπολογιστές, Μουσική βιομηχανία και Γραφεία προώθησης ηθοποιών και μοντέλων! Ναι, ναι, εκεί θέλω να πάω και εγώ να γνωρίσω υποψήφια μοντέλα και να τα συμβουλέψω... Αλλά κατέληξα στα computer games, την DSI δηλαδή. Εμάς μας αφορά ο χώρος του gaming, δηλαδή η DSI (αν και δεν θα με χαλούσε να έκανα 6σέλιδο review για τα TOP μοντέλα της εταιρείας, με αναλυτικές καταστάσεις, βιογραφικά και διαστάσεις σώματος). Η DSI, λοιπόν, μας έχει δώσει λίγα, αλλά πολύ καλά παιχνίδια τα τελευταία χρόνια. Αρχικά θυμάμαι το φοβερό







Μερικές φιγούρες από το Freestyle. Ακρως εντυπωσιακές, ιδίως όταν αλλάζει θέση η κάμερα για να τις βλέπετε καλύτερα.

FlashBack με την άψογη κίνηση του χαρακτήρα, τα άλματα, τις βουτιές και γενικά τη ρεαλιστικότατη συμπεριφορά. Επειτα έχουμε το Fade to Black, διάδοχο του FlashBack, και την τρίτη συνέχειά του Another World, το οποίο ήταν σε περιβάλλον 3D και διέθετε φοβερό χειρισμό και ωραία τοποθέτηση κάμερας. Επειτα ήρθε το DarkStone, ένα απαράμιλλο RPG που απέσπασε πολύ καλές κριτικές παγκοσμίως και δεν άφησε αδιάφορη την κοινότητα του gaming. Πρόσφατα, μάλιστα, το DarkStone κυκλοφόρησε και για Playstation. Ακόμα ένα διάσημο παιχνίδι της DSI, το οποίο όμως δεν έχω παίξει, αλλά έχω ακούσει πολύ καλά λόγια, είναι το Operation Stealth. Πρόκειται για μία μικρή σχετικά εταιρεία που -προς το παρόν- δεν έχει τη δυνατότητα να παρουσιάζει περισσότερα από ένα παιχνίδι το χρόνο.

Αυτά τα ολίγα περί της Delphine Software! Πάμε τώρα να δούμε αναλυτικά, διεξοδικά και εξονυχιστικά το Moto Racer 3. Γκαζώστε, σπινιάρετε, σουζάρετε και φύγαμε.

ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Παίζοντας το Moto Racer 3 δεν θα έχετε να κάνετε με ένα απλό simulation μηχανών αλλά με έξι διαφορετικά παιχνίδια, όλα συνδεδεμένα με το χώρο αυτόν, που το καθένα απαιτεί διαφορετικές ικανότητες και τακτικές. Με τα έξι διαφορετικά είδη παιχνιδιού που υπάρχουν στο Moto Racer 3 καλύπτεται πλήρως ο αγωνιστικός χώρος του κόσμου των μηχανών, χωρίς να αφήνει κανέναν φανατικό παραπονεμένο. Εχει δοθεί ιδιαίτερη σημασία και στα έξι τμήματα και κανένα δεν υστερεί έναντι του άλλου, ούτε στα γραφικά, ούτε στην ποιότητα του gameplay, ούτε στον ρεαλισμό. Είχα το χρόνο να διαπιστώσω ιδίοις όμμασι του λόγου το αληθές. Αυτό που μου έκανε μεγαλύτερη εντύπωση στο παιχνίδι, πέραν των πολύ καλών γραφικών, είναι ο ρεαλισμός. Η κίνηση κάθε μηχανής στο χώρο, η επίδραση του περιβάλλοντος-πίστας στη μηχανή, η άμεση ανταπόκριση στο χειρισμό, η ρεαλιστικότατη συμπεριφορά του αναβάτη της μηχανής στα εμπόδια, όλα είναι εκπληκτικά. Πρόκειται για ρεαλισμό που όμοιό του δεν έχω δει σε άλλα simulations. Σύμφωνα μάλιστα με τους σχεδιαστές, κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του παιχνιδιού είχαν διαρκή επικοινωνία με οδηγούς και υπευθύνους από το χώρο των μηχανών, προκειμένου να αποδώσουν όσο το δυνατόν καλύτερα και πιο ρεαλιστικά την κίνηση μηχανών και αναβάτη.

Αρκετά, όμως, με τις γενικότητες. Πάμε να δούμε αναλυτικά ένα προς ένα τα έξι είδη αγώνων που μπορείτε να παίξετε στο Moto Racer 3! Θα τα παρουσιάσω με τη σειρά που εμφανίζονται στο παιχνίδι. Ξεκινάμε!

Η κίνηση κάθε μηχανής στο χώρο, η επίδραση του περιβάλλοντος-πίστας στη μηχανή, η άμεση ανταπόκριση στο χειρισμό, η ρεαλιστικότατη συμπεριφορά του αναβάτη της μηχανής στα εμπόδια, όλα είναι εκπληκτικά.



Υπέρ & Κατά

Θετικά
- Θεϊκά γραφικά!
- Αψογος χειρισμός
- 6 διαφορετικά παιχνίδια σε ένα
- Μεγάλη αντοχή στο χρόνο και καλό multiplayer

Αρνητικά
- Μεγάλες απαιτήσεις σε hardware

SPEED

Πρόκειται για κούρσες με μηχανές ταχύτητας σε πίστες αγώνων. Ο χειρισμός είναι πολύ απλός, ενώ ανάλογος με το επίπεδο δυσκολίας που θα επιλέξετε είναι και ο ρεαλισμός. Ετσι, εάν επιλέξετε το χαμηλότερο επίπεδο δυσκολίας, είναι πιθανόν αν πάρετε λάθος μία στροφή, να μην πέσετε, ενώ στην αντίστοιχη στροφή σε άλλο επίπεδο δυσκολίας θα πέσετε. Οι ταχύτητες αγγίζουν τα 300 χιλιόμετρα την ώρα και με μία καλή κάρτα ήχου και ένα δυνατό μηχάνημα (και κάρτα γραφικών) νιώθετε τον ίλιγγο της ταχύτητας στο πετσί σας. Ο ήχος είναι άκρως ρεαλιστικός, καθώς προέρχεται από ηχογραφήσεις πραγματικών μηχανών αγώνων. Το δυνατό σημείο του Speed έναντι των άλλων πέντε ειδών είναι το ίδιο το όνομά του, δηλαδή η ταχύτητα.

SUPERCROSS

Εδώ έχουμε κάτι το πρωτότυπο. Πρόκειται για τους αγώνες με τις μηχανές Cross που γίνονται μέσα σε στάδια (κλειστούς χώρους), σε τεχνητές πίστες φτιαγμένες από χώμα. Η πίστα φιδογυρίζει σε όλα τα μήκη και τα πλάτη του σταδίου προκειμένου να εκμεταλλευτεί τα μέγιστα από τον περιορισμένο χώρο. Οι μηχανές δεν μπορούν να αναπτύξουν πολύ μεγάλες ταχύτη-

ΠΑΡΙΣΙ, Η ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΦΩΤΟΣ

Καλό το Moto Racer 3, δεν λέω, αλλά θα τολμούσα να πω ότι ακόμα καλύτερο είναι το Παρίσι. Λίγο βάρβαρο για την τσέπη του μέσου Ελληνα, αλλά είναι μαγευτικό το άτιμο. Ας τα πάρουμε από την αρχή, όμως.

Τρίτη, 25 Σεπτεμβρίου, 5:00 τα ξημερώματα βρίσκομαι στο "Ελευθέριος Βενιζέλος", έτοιμος και πακεταρισμένος. Είμαι ελαφρώς pieces (κομμάτια), διότι προτίμησα να μην κοιμηθώ όλο το βράδυ και να παίξω κάτι Mods για Max Payne που είχα πρόχειρα. Στο check in με σταμάτησαν στον έλεγχο αποσκευών, διότι είχα μαζί μου μία οδοντογλυφίδα και ένα καλαμάκι, τα οποία -όπως μου είπαν- είναι άκρως επικίνδυνα σε χέρια έμπειρων τρομοκρατών. Εγώ, βέβαια τους εξήγησα ότι είμαι απλώς ένας συντάκτης και αν είναι να κάνω αεροπειρατεία, θα την κάνω στο CounterStrike και όχι σε πραγματικό αεροπλάνο. Στο αεροδρόμιο του Παρισιού με παρέλαβε ειδικό στέλεχος της DSI και με οδήγησε στο Stade de France, όπου βρισκόταν η αίθουσα για την παρουσίαση του Moto Racer 3. Εκεί, με άλλους 20 δημοσιογράφους, μας έκαναν ένα τρίωρο τουρ στο κολοσσιαίο Stade de France (όπου είχε κάνει και το Μουντιάλ η Γαλλία). Στη συνέχεια φάγαμε στο εστιατόριο που βρίσκεται στην κορυφή των κερκίδων με τη φοβερή θέα. Αφού ήπιαμε άφθονη σαμπάνια και καταναλώσαμε ένα σωρό λιχουδιές, επιστρέψαμε στην αίθουσα για την παρουσίαση του Moto Racer 3.

Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης του παιχνιδιού ο σχεδιαστής του παιχνιδιού μάς παρουσίασε όλα τα options και τις λεπτομέρειές του. Επειτα για περίπου τρεις ώρες μάς δόθηκαν μηχανήματα σε LAN για να παίξουμε μόνοι μας το παιχνίδι, να στήσουμε multiplayer και γενικά να σχηματίσουμε μια άποψη για το Moto Racer 3. Μάλιστα, έγινε και ένας διαγωνισμός ανάμεσα στους συντάκτες και ο νικητής κέρδισε ένα αυθεντικό μπουφάν μηχανής. Εγώ κατάφερα να φτάσω μέχρι τον δεύτερο γύρο (χωρίς κρεμμύδι), όπου έχασα από έναν Ιταλό συνάδελφο και έτσι δεν κατάφερα να αποκτήσω το μπουφανάκι. Βέβαια, δεν παρέλειψα να τους προκαλέσω όλους σε μονομαχία στο Quake III: Arena, αλλά δυστυχώς δεν υπήρχε εύκαιρο CD... Τη γλίτωσαν :).

Εν συνεχεία επιστρέψαμε στο ξενοδοχείο για ντουζάκι, 30 λεπτά ξεκούρασης, και μετά στο καμπαρέ Lido για τρελές μάσες και υπερθέαμα! (Το κείμενο που παρεμβάλλεται κόπηκε από τον αρχισυντάκτη Σαρκ Σατ, διότι κρίθηκε ακατάλληλο προς ανάγνωση για παιδιά ηλικίας κάτω των 30 ετών :P.) Αφού βγήκαμε από το Lido, κάναμε ένα Paris tour by night και καταλήξαμε κατά τις 3:00 τα ξημερώματα στο ξενοδοχείο, όπου ξεράθηκα για ύπνο στο υπέρδιπλο κρεβάτι μου με τα τέσσερα μαξιλάρια. Την επόμενη μέρα, προτού αναχωρήσω, επισκέφθηκα τον Πύργο του Αϊφελ και την Αψίδα Θριάμβου. Από το Παρίσι έμεινα με τις καλύτερες εντυπώσεις, φοβερές αναμνήσεις (αχ Lido) και ένα ωραιότατο κρυολόγημα :). Αν δεν έχετε πάει, το οφείλετε στον εαυτό σας να πάτε! DuMmWiaM over & out.



Ανοιχτή προσπέραση σε κλειστή στροφή. Ρε, μπας και χαραμίζομαι ως συντάκτης; Λέτε να πάω καλύτερα να γίνω πιλότος μηχανών;



Φοβερή η επιτάχυνση των μηχανών στο Speed Mode.

τες εξαιτίας του περιορισμένου χώρου, ενώ συν τοις άλλοις υπάρχουν πολλά άλματα και βαθουλώματα στην πίστα. Αυτό, μαζί με το Trial και το Freestyle, είναι από τα πιο δύσκολα είδη του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του αγώνα και ανάλογα με το πού και πώς προσγειώνεστε μετά τα άλματα, επηρεάζεται και η ταχύτητά σας. Διότι εάν υποθέσουμε ότι ύστερα από ένα άλμα προσγειώνεστε στην κορυφή του επόμενου λοφίσκου και όχι στην κατηφόρα, τότε θα ελαττωθεί κατά πολύ η ταχύτητά σας. Και εδώ ο ρεαλισμός είναι άπιαστος, ιδίως στα σημεία όπου υπάρχουν πολλά μικρά διαδοχικά λοφάκια, οπότε η μηχανή τραντάζεται ολόκληρη και μαζί της και η οθόνη, με αποτέλεσμα να δημιουργείται μία αίσθηση αποπροσανατολισμού στον παίκτη, η οποία είναι άκρως εντυπωσιακή (ιδίως στο Replay, όταν χαζεύετε την κούρσα σας). Μπορεί να μοιάζει αρκετά με το επόμενο είδος που θα αναλύσουμε, το Motocross, αλλά υπάρχουν ορισμένες διαφορές. Βέβαια, το θέμα σηκώνει συζήτηση, αλλά τέλος πάντων...

MOTOCROSS

Και πάλι έχουμε μηχανές Cross, μόνο που αυτήν τη φορά αγωνίζονται σε ανοιχτές-φυσικές πίστες. Δεν υπάρχει περιορισμός χώρου κι έτσι οι πίστες είναι σχετικά απλωμένες, με μεγαλύτερες ευθείες, μεγαλύτερα άλματα και πιο ανοιχτές στροφές. Οι μηχανές είναι πιο γρήγορες και οι ταχύτητες κατά πολύ μεγαλύτερες από το Supercross. Εδώ μπορείτε να οδηγείτε λίγο πιο ανέμελα από ό,τι στο Supercross, αλλά πρέπει να δίνετε μεγάλη βάση στην ταχύτητα έτσι ώστε να μπορείτε να εκτελείτε όσο το δυνατόν μεγαλύτερα άλματα και να καλύπτετε απόσταση. Ισως, βέβαια, θα μπορούσαν Motocross και Supercross να αποτελούν ένα ενιαίο τμήμα, αλλά στα μάτια ενός έμπειρου στο χώρο οι κατηγορίες είναι διαφορετικές. Ετσι, λοιπόν, προτίμησαν οι σχεδιαστές του Moto Racer 3 να διαχωρίσουν τις δύο κατηγορίες για μεγαλύτερο ρεαλισμό!



TRIAL

Πρόκειται για το πιο εντυπωσιακό απ' όλα τα είδη παιχνιδιού που θα συναντήσετε στο Moto Racer 3. Χειρίζεστε μια μηχανή Cross και πρέπει, κρατώντας την ισορροπία σας, να προσπεράσετε μια σειρά από τρομερά εμπόδια-προκλήσεις, παραμένοντας πάντα στην πορεία σας και χωρίς να ρίξετε τον αναβάτη από τη μηχανή. Στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού έχουν προστεθεί αρκετά νέα πλήκτρα, όπως αυτά της περιστροφής της κάμερας, δεξιά και αριστερά από τη μηχανή, προκειμένου να βλέπετε πιο καλά το περιβάλλον και τα εμπό-



Γκάζια, σούζες... και ένα λούνα παρκ! Ασχετο, έτσι;



Κορυφαία γραφικά, λες και βλέπεις πραγματική φωτογραφία.

δια που πρέπει να προσπεράσετε! Επίσης, έχουν προστεθεί ακόμα δύο πλήκτρα, τα οποία σας επιτρέπουν να ανασηκώνετε τον πίσω και μπροστινό τροχό. Οσο πιο πολύ κρατάτε πατημένο το πλήκτρο και μετά το αφήνετε τόσο πιο πολύ θα σηκωθεί ο τροχός. Ταυτόχρονα με το σήκωμα των τροχών πρέπει να χρησιμοποιείτε και τα βελάκια, προκειμένου να στρίβετε τη μηχανή προς την κατεύθυνση που θέλετε.

Τα πράγματα είναι τόσο δύσκολα όσο ακούγονται και ακόμα περισσότερο θα έλεγα. Εξάλλου, δεν γίνεται να αποδοθεί ο ρεαλισμός και η δυσκολία του συγκεκριμένου είδους διαφορετικά. Θα σας πάρει αρκετή ώρα μέχρι να εξοικειωθείτε, αλλά αφού το μάθετε, θα μπορείτε να κινείτε τη μηχανή σας ως προέκταση του χεριού σας. Καμία, μα καμία σημασία δεν έχει η ταχύτητα της μηχανής. Τα πάντα είναι θέμα δεξιοτεχνίας, ισορροπίας και ακρίβειας. Πρόκειται για κάτι εντελώς πρωτότυπο στο χώρο των simulation μηχανών. Είναι ένα ευχάριστο διάλειμμα ανάμεσα στις σούζες, τα γκάζια και τις κλειστές στροφές, αφού επικεντρώνει την προσοχή του χρήστη σε άλλα σημεία. Αξίζει να το δείτε.

FREESTYLE

Και εδώ έχουμε κάτι το ασυνήθιστο-πρωτότυπο. Πρόκειται για ένα αγώνισμα φιγούρων και επίδειξης, στο οποίο καλείστε, μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο, να κάνετε όσο το δυνατόν περισσότερα κόλπα με τη μηχανή σας, εκμεταλλευόμενοι τα ύψος που θα παίρνετε από τα άλματά σας. Και εδώ έχουμε μηχανές Cross, οι οποίες κινούνται σε ειδικά διαμορφωμένη για το αγώνισμα πίστα (μέσα σε στάδιο). Δεν υπάρχει συγκεκριμένη πορεία που μπορείτε να ακολουθήσετε. Εσείς επιλέγετε ποια άλματα θα κάνετε και ποιες φιγούρες θα εκτελέσετε. Οι φιγούρες ή Combos γίνονται κρατώντας πατημένο ένα από τα πλήκτρα 1-0 και κάνοντας κάποια κίνηση με τα βελάκια. Εάν πετύχετε το σωστό Combo, τότε θα δείτε να γίνεται και η φιγούρα. Προσοχή, όμως, διότι κάθε φιγούρα απαιτεί και το ανάλογο άλμα. Αν κάνετε μια δύσκολη φιγούρα χωρίς να έχετε πάρει το απαιτούμενο ύψος από το άλμα σας, τότε θα σκάσετε κάτω σαν καρπούζι - και όχι και τίποτα άλλο, αλλά είναι και εκτός εποχής το φρούτο :). Το συγκεκριμένο είδος μού θύμισε πολύ τα Mortal Kombat και Severance Blade Of Darkness... Πάει, τρελάθηκα, ε; Απλώς το στοιχείο των Combos, όπου ο χρήστης πατάει μια σειρά από πλήκτρα για να έχει το τάδε αποτέλεσμα, πάντα μου φέρνει στο μυαλό τέτοια παιχνίδια. Κακά τα ψέματα, το παιχνίδι είναι αρκετά εθιστικό και απαιτεί ταχύτητα, αποστήθιση και, φυσικά, ακρίβεια.



Κοντινή προσπέραση επιβατικού αυτοκινήτου. Ευτυχώς, δεν άλλαξε λωρίδα.

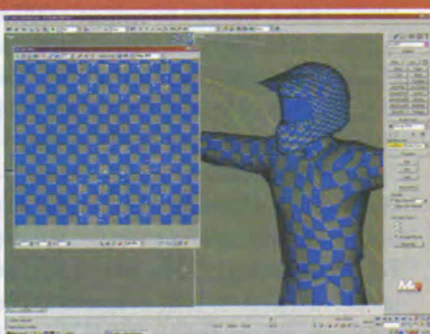


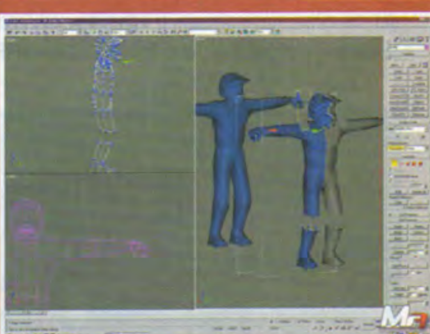
Από αυτή την οπτική γωνία είναι μεν πιο ρεαλιστικό το παιχνίδι, αλλά δεν μπορείς να παίξεις το ίδιο καλά, όπως όταν είναι η κάμερα πίσω από τη μηχανή.

ΑΠΟ ΤΑ ΑΔΥΤΑ ΤΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ΤΟΥ MOTO RACER 3

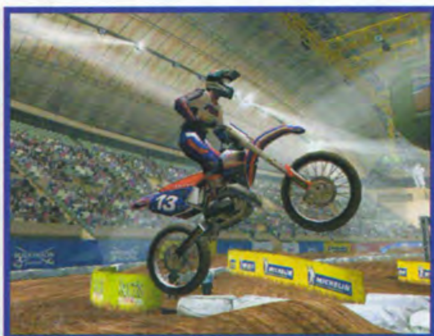












Να και ένα αλματάκι. Η PC Master Air Lines σας εύχεται καλή προσγείωση, καλή διαμονή στο ΚΑΤ και... σας περιμένουμε σύντομα σε μία από τις πτήσεις μας.

TRAFFIC

Νομίζω ότι το όνομα του τελευταίου είδους που παρουσιάζουμε τα λέει όλα. Σκοπός σας, λοιπόν, εδώ είναι με τη μηχανή (για μηχανές δρόμου-ταχύτητας μιλάμε) να νικήσετε τον αντίπαλό σας μέσα σε κανονικό δρόμο με άλλα αυτοκίνητα. Οι διαδρομές είναι κυκλικές, οπότε υπάρχουν Laps, ενώ τα αυτοκίνητα ανάμεσα στα οποία κινείστε δεν παραμένουν στην ίδια λωρίδα. Παράξενο, όμως αληθινό. Εκεί που οδηγείς με 1.000 και λες τώρα θα περάσω ανάμεσα από τους δύο "βλάκες" που πάνε σαν κότες, ανάβει ο ένας φλασάκι για αριστερά και εσύ γίνεσαι ένα με τον αριθμό κυκλοφορίας του.

Και σε αυτό το είδος παιχνιδιού υπάρχει η καινοτομία τα αυτοκίνητα να αλλάζουν λωρίδες. Η ταχύτητα μάλιστα αλλαγής της λωρίδας δεν είναι ίδια. Δηλαδή, άλλο αυτοκίνητο μπορεί να αφήσει το φλας αναμμένο 2-3 δευτερόλεπτα πριν να στρίψει, ενώ άλλο να ανάψει το φλας και καπάκι να κάνει την αλλαγή (Ελληνας μετανάστης στη Γαλλία θα είναι :P).

Βρήκα το Traffic το πιο διασκεδαστικό από όλα τα είδη και το πιο ανταγωνιστικό, διότι υπάρχει αυτός ο απρόβλεπτος παράγοντας των αυτοκινήτων που αλλάζουν λωρίδα. Επίσης εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι εάν κολλήσετε πίσω από ένα αυτοκίνητο και του κορνάρετε, τότε υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να το κάνετε να αλλάξει λωρίδα, με αποτέλεσμα, εάν οργανώσετε καλά το όλο κόλπο, ο αντίπαλός σας να καρφωθεί πάνω στο αυτοκίνητο αυτό! Ε, ρε γέλια, που έχουν να πέσουν... Ιδίως στο multiplayer!

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός του Moto Racer 3 είναι πάρα πολύ απλός. Η μηχανή σας κινείται με τα βελάκια του πληκτρολογίου, ενώ με το Space μπορείτε να σηκώσετε τον μπροστινό τροχό και, αν έχετε την απαιτούμενη ταχύτητα, να κάνετε σούζα! Επίσης, υπάρχουν πλήκτρα για βοήθεια και για να δείτε από διαφορετικές οπτικές γωνίες τη μηχανή για μεγαλύτερη άνεση στην οδήγηση. Μόνο για το Trial και το Freestyle Mode έχουν ενταχθεί και άλλα πλήκτρα, προκειμένου να είναι πιο ρεαλιστικό το παιχνίδι. Επίσης, μπορείτε να ρυθμίσετε, εάν θέλετε, η μηχανή σας να είναι αυτόματη ή να χειρίζεστε εσείς τις ταχύτητες. Ο χειρισμός είναι απίστευτα απλός και, χωρίς να υπερβάλλω, δεν θα σας πάρει πάνω από δύο με τρία λεπτά για να εξοικειωθείτε (εκτός από το Trial, που δεν θα έχετε πρόβλημα τόσο με το χειρισμό όσο με την κατανόηση της ακριβούς κίνησης που απαιτείται σε κάθε εμπόδιο). Αυτά τα ολίγα με το χειρισμό.



Στο gameplay έχουμε ορισμένα ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Καταρχήν, υπάρχουν 24 μηχανές τις οποίες μπορείτε να χειριστείτε και περισσότερες από 15 πίστες όπου μπορείτε να παίξετε. Ολες οι πίστες και οι μηχανές δεν εμφανίζονται εξαρχής, αλλά σταδιακά, με τις νίκες που κάνετε, κερδίζετε πόντους τους οποίους μπορείτε να ξοδέψετε προκειμένου να ξεκλειδώσετε πίστες και μηχανές! Αρκετά έξυπνο κολπάκι, που ανεβάζει τον πήχη της αντοχής του παιχνιδιού ακόμα πιο ψηλά, διότι προκαλεί τον παίκτη να παίζει και του βάζει στόχους. Μάλιστα, μετά την κυκλοφορία του παιχνιδιού η Delphine Software, μέσω του site της, θα παρέχει δωρεάν μηχανές, πίστες, κράνη και skins για το παιχνίδι, τα οποία μπορείτε να κατεβάσετε. Επίσης, το Moto Racer 3 δημιουργεί μόνο του έναν πίνακα με τις επιδόσεις για καθένα από τα έξι είδη που περιλαμβάνει, προκειμένου να γνωρίζετε πού είστε καλός και πού αδύνατος.

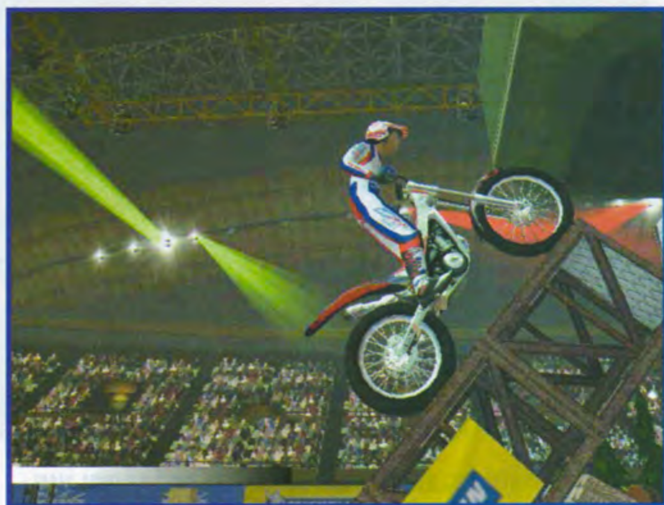
Κλείνοντας, αξίζει να αναφέρουμε το Replay, το οποίο ενεργοποιείται



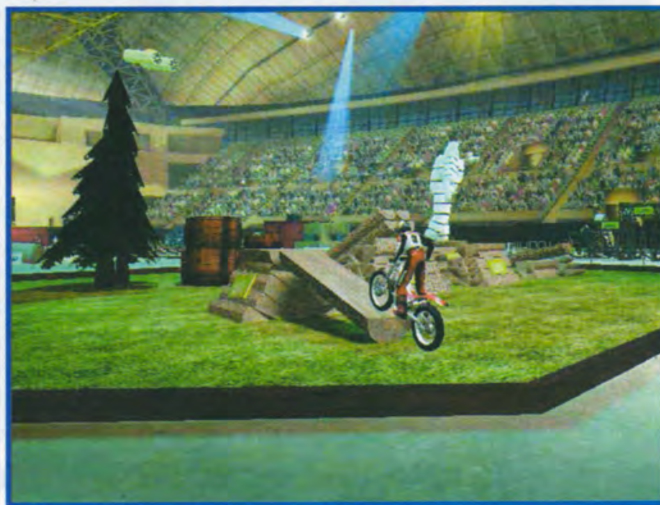
Να, πήγα και στον πύργο του Αϊφελ. Κοιτάξτε στο βάθος αριστερά.



Καθώς γλυκοχάραζε, ο μαύρος εκδικητής ξεκινούσε την αποστολή του. Επρεπε να παραδώσει μέσα σε 3 μέρες 150 σελίδες reviews! Αραγε θα τα κατάφερνε;



Εΐ - ωπ!



Ξεκινώντας την πίστα με τα εμπόδια.

μετά την ολοκλήρωση κάθε πίστας. Η κάμερα είναι τοποθετημένη σε συγκεκριμένα σημεία και, δυστυχώς, δεν αλλάζει. Το αποτέλεσμα, όμως, είναι παρόμοιο με αυτό τηλεοπτικής εκπομπής.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Απιαστα γραφικά. Φανταστείτε πως στην αρχή της παρουσίασης, όταν είδα από μακριά το παιχνίδι σε videowall, νόμιζα πως έβλεπα σκηνές από πραγματικούς αγώνες με μηχανές! Αφού πλησίασα πιο κοντά, έμεινα με το στόμα ανοιχτό. Δεν είχα ξαναδεί τόσο ωραία, τόσο ρεαλιστικά γραφικά σε συνδυασμό με μια τόσο φυσιολογική κίνηση. Η μηχανή και ο αναβάτης αποτελούν δύο διαφορετικά αντικείμενα, που το καθένα αποτελείται από 3.000 πολύγωνα. Με το διαχωρισμό των μοντέλων του αναβάτη και της μηχανής επιτυγχάνεται μεγαλύτερος ρεαλισμός στη συμπεριφορά της κίνησης και των δύο αντικειμένων, καθώς το ένα επηρεάζει το άλλο. Για παράδειγμα, η κλίση που παίρνουν μηχανή και αναβάτης στις στροφές είναι όμοια με αυτήν που βλέπουμε στους κανονικούς αγώνες. Η δε πτώση του αναβάτη από τη μηχανή του είναι και αυτή εντυπωσιακή, διότι εκεί φαίνεται ο διαχωρισμός που έχει γίνει στα μοντέλα των γραφικών. Εξίσου καλά σχεδιασμένο είναι το υπόλοιπο περιβάλλον (δρόμοι, εμπόδια, διαφημιστικές πινακίδες, τρίτα σώματα που κινούνται στο background, όπως αεροπλάνα), με πιο έντονα χαραγμένο στη μνήμη μου το φως των προβολέων από τα στάδια των Supercross, Trial και Freestyle.

Το κοινό-θεατές που παρακολουθούν τους αγώνες είναι ίσως το μοναδικό μελανό σημείο των γραφικών. Θα τους χαρακτήριζα ωμά .bmp εικόνες που έγιναν Copy-Paste στο παιχνίδι, και αυτό γιατί είναι δισδιάστατοι, σαν χάρτινες διαφημιστικές κούκλες, και ορισμένες στιγμές του παιχνιδιού χτυπάνε άσχημα στο μάτι. Τι πήγα και πρόσεξα ο ψείρας, ε; Ε, δεν γίνεται να έλεγα συνέχεια καλά λόγια, θα έβγαζα σπυράκια :).

Κλείνοντας το τμήμα των γραφικών, να αναφέρω ότι η μηχανή γραφικών είναι ειδικά κατασκευασμένη για το παιχνίδι από τους σχεδιαστές της DSI. Οι αναλύσεις που υποστηρίζονται ξεκινάνε από 800x600 και φθάνουν μέχρι 1.600x1.200.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός, αλλά όχι ισάξιος των γραφικών, τα οποία μαγεύουν. Υπάρχουν δυνατά κομμάτια (τραγούδια) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, προκειμένου να σας μεταφέρουν την ένταση του αγώνα. Ωστόσο την περισσότερη ώρα την προσοχή σας θα αποσπάει τόσο πολύ το παιχνίδι, που ούτε καν θα τα ακούτε! Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ ρεαλιστικά: γκαζιές, σούζες, πτώσεις, επιταχύνσεις, τελική ταχύτητα, στρίγκλισμα της μηχανής και άλλα πολλά. Θα μπείτε στην κυριολεξία στο πετσί του οδηγού της μηχανής και, αν θέλετε ακόμα περισσότερο ρεαλισμό, παρακαλέστε έναν φίλο σας να σας "πλακώνει" στα κλωτσομπουνίδια και να πέσετε από τη μηχανή... Ετσι, για να μη λέτε ότι τη γλιτώσατε χωρίς γρατσουνιά.



ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το παιχνίδι είναι κορυφαίο. Τα λόγια περιττεύουν. Ρεαλισμός, γραφικά, συμπεριφορά μηχανής και αναβάτη, 6 διαφορετικά είδη παιχνιδιού... Αψογο, ιδίως αν λάβουμε υπόψη το multiplayer, όπου μπορούν μέσω LAN ή Internet να συναγωνιστούν μέχρι 8 άτομα! Θα υπάρχουν εργαλεία για να μετατρέψετε την εμφάνιση της μηχανής σας, καθώς επίσης δυνατότητα να κατεβάσετε νέο υλικό δωρεάν από το Internet. Ακόμα και εμένα, που δεν ασχολούμαι με το χώρο των μηχανών και είμαι άρρωστος με τα strategies, actions και RPGs, το Moto Racer 3 κατάφερε να με μαγνητίσει και να με κάνει να αλλάξω γνώμη για το χώρο του simulation των μηχανών. Ο κανόνας επιβεβαιώνεται: Οταν το παιχνίδι είναι καλό, θα τραβήξει τα βλέμματα όλων των gamers, ανεξαρτήτως του είδους με το οποίο ασχολούνται.

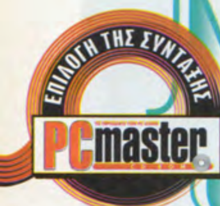
PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΑΝΤΟΧΗ	92

97



Η κορυφή των simulations στους δύο τροχούς. Τα λόγια περιττεύουν. Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε και όταν το πιστέψετε, θα είναι πλέον αργά... Θα έχετε κολλήσει!



THE MYSTERY OF THE DRUIDS

Από την πρώτη κιόλας φορά που διάβασα για το Mystery of the Druids είχα την αίσθηση ότι πρόκειται για κάτι το εξαιρετικό. Οι εικόνες του έδειχναν τέλειες, ενώ το σενάριό του στηριζόταν στον πολύ ενδιαφέροντα κόσμο των Δρυΐδων. Εξάλλου, έχω γράψει επανειλημμένα γι' αυτό στη στήλη "Adventure & RPGs Update". Ετσι, το περίμενα με πολλή αγωνία. Αφού έπαιξα το παιχνίδι, το τελικό σχόλιό μου είναι ότι αν είχαν προσέξει μερικά σημεία στο πρώτο μέρος του, θα μιλούσαμε για ένα "διαμάντι".

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Είναι μερικά παιχνίδια τα οποία ενστικτωδώς τα θεωρείς ως κάτι το ξεχωριστό. Αυτό είχα νιώσει με το The Longest Journey, το ίδιο ένιωσα τώρα με το The Mystery of the Druids. Το πρώτο σημείωσε σημαντική επιτυχία σε παγκόσμιο επίπεδο, το δεύτερο έχει σημειώσει μέχρι στιγμής πολύ μεγάλη επιτυχία στη Γερμανία όπου κυκλοφορεί εδώ και καιρό. Μακάρι να σημειώσει ανάλογη επιτυχία και σε παγκόσμιο επίπεδο, γιατί την αξίζει. Είμαι σίγουρος ότι στην Ευρώπη θα πουλήσει καλά, το ζήτημα είναι τι θα κάνει από την άλλη μεριά του Ατλαντικού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εσύ χειρίζεσαι τον Brent Halligan, ντετέκτιβ της περίφημης Scotland Yard. Ο διευθυντής σου σε καλεί και σου μιλά για μία περίεργη υπόθεση, αυτή των "skeleton bones", όπως έχει κωδικοποιηθεί. Η υπόθεση είναι παλιά: Η αστυνομία είχε συλλάβει έναν κρεοπώλη ως ένοχο των φόνων που συσχετίζονταν με την υπόθεση αυτή. Το δικαστήριο τον έκρινε ένοχο και τον έστειλε για πάντα στη φυλακή. Σήμερα τα ξημερώματα, όμως, ανακαλύφθηκε ένα νέο πτώμα που είχε δολοφονηθεί με τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Αν και υπάρχει η περίπτωση να είναι ένας φόνος "μιμητισμού", είναι μάλλον φανερό ότι ο πραγματικός δολοφόνος είναι ασύλληπτος και στη φυλακή βρίσκεται ένας αθώος. Ο συνάδελφός σου Steve Lowry που είχε χειριστεί την υπόθεση απομακρύνεται από αυτήν και ο διευθυντής σου Miller στο τέλος της συζήτησής σας την αναθέτει εκ νέου αποκλειστικά σε σένα. Πρέπει, λοιπόν, να βρεις όχι μόνο τι έχει συμβεί με το καινούριο "πτώμα", αλλά και τι ακριβώς έχει συμβεί με τους προηγούμενους φόνους.

Επειτα από κάποιες έρευνες θα συναντήσεις την ανθρωπολόγο Dr Melanie Turner. Αυτή θα σου υποδείξει ότι πιθανόν να πρόκειται για μία σειρά φόνων τελετουργικού χαρακτήρα που έχουν σχέση με τους προ πολλών αιώνων εξαφανισμένους πια Δρυΐδες. Είναι κάτι τέτοιο δυνατόν; Θα σου συστήσει έναν ερευνητή της ιστορίας και της κουλτούρας των Δρυΐδων, με τη βοήθεια του οποίου θα ακολουθήσεις τα ίχνη που θα σε οδηγήσουν στο βαθύπλουτο λόρδο Sinclair.

Γρήγορα θα καταλάβεις ότι η υπόθεση είναι πολύ πιο περίπλοκη απ' ό,τι αρχικά νόμιζες ή μπορούσες να φανταστείς. Γίνεσαι μάρτυρας ενός κανιβαλισμού στον οποίο συμμετέχει ο λόρδος Sinclair και οι 4 πανίσχυροι φί-

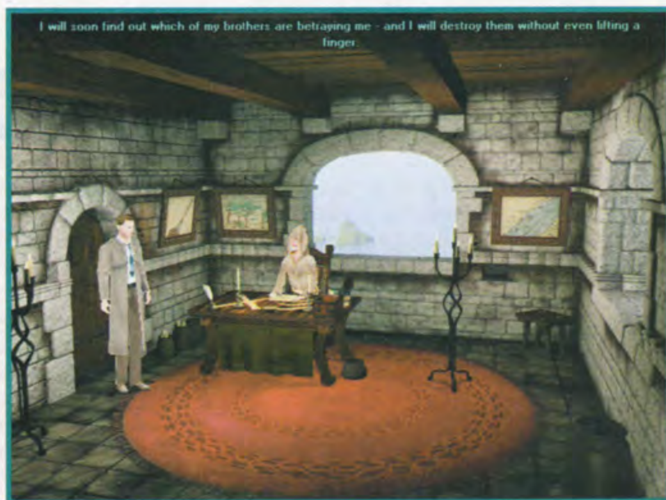
ΕΤΑΙΡΕΙΑ

HOUSE OF TALES/CDV
(http://www.mysteryofdruids.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 200MHz, 32MB RAM, Windows 9X/Me/2000, DirectX 8.0, 8x CD-ROM Drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό δίσκο. Το παιχνίδι περιλαμβάνει 3 CDs.





Με το σατανικό Δρυΐδη Serstan.

λοι του. Εμβαθύνοντας όλο και περισσότερο στις τελετουργίες των Δρυΐδων, συνειδητοποιείς ότι μόνο μία διέξοδος υπάρχει στις αναζητήσεις σου: Να μπορέσεις να μάθεις γιατί δεν ολοκληρώθηκε μία αντίστοιχη τελετουργία των Δρυΐδων, που σύμφωνα με κείμενά τους έλαβε χώρα το 1100 μ.Χ. Στην τελετουργία αυτή οι τελευταίοι των Δρυΐδων αποφάσισαν να περάσουν όλη τη μαγική γνώση και δύναμή τους σε 5 παιδιά που θα μεγάλωναν στο μέλλον. Η τελετουργία έγινε στο μεγαλιθικό κύκλο του Stonehenge. Για άγνωστους λόγους η τελετουργία αυτή δεν ολοκληρώθηκε ποτέ. Απ' ό,τι φαίνεται ο λόρδος Sinclair και οι 4 φίλοι του προσπαθούν να ολοκληρώσουν την αρχαία αυτή τελετουργία και ο μόνος που μπορεί να τους σταματήσει είσαι εσύ.

Για να γίνει, όμως, αυτό πρέπει να επισκεφθείς ένα από τα πιο ιερά μέρη των Δρυΐδων, τις περίφημες δώδεκα γέφυρες, οι οποίες βρίσκονται κοντά στο Glastonbury που πιστεύεται ότι αποτελούσε μία πύλη μέσω της οποίας μπορούσες να ταξιδέψεις στο χρόνο. Το όνομά της ήταν "Gate of the Worlds"!

Το σενάριο του παιχνιδιού παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Ο κόσμος των Δρυΐδων δεν είναι ιδιαίτερα γνωστός, τουλάχιστον στην Ελλάδα. Η βασική πλοκή του Mystery of the Druids συνδυάζει στοιχεία από τα αστυνομικά θρίλερ, μεταφυσικές αναζητήσεις, τον κόσμο της μαγείας και όλα αυτά μέσα σε μία ατμόσφαιρα που έχει έντονο το στοιχείο του τρόμου. Προσωπικά το βρήκα εξαιρετικό, αν και ήθελα ένα λιγότερο happy end φινάλε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά και δείχνουν με τον καλύτερο τρόπο τις τεράστιες δυνατότητες των adventure games στο συγκεκριμένο τομέα. Δυνατότητες, αλλά και προσφορά, που δεν έχει να επιδείξει κανένα άλλο είδος παιχνιδιού μέχρι σήμερα. Το Mystery of the Druids τρέχει σε ανάλυση 640x480 και ακόμη και αν βάλετε την επιλογή Visual Settings στο Highest Perfomance, τα γραφικά του θα σας ικανοποιήσουν από κάθε πλευρά. Οι background τοποθεσίες είναι εξαιρετικά σχεδιασμένες, ενώ θα δείτε απίθανες λεπτομέρειες σε μία πανδαισία χρωμάτων. Ολα αυτά μαζί θα σας δημιουργούν την αίσθηση ότι είστε εκεί. Οι χαρακτήρες, αν και είναι όλοι 3D models με περισσότερα από 1.000 πολύγωνα ο καθένας, εκτιμώ ότι θα μπορούσαν να είναι καλύτεροι. Το συνολικό, όμως, animation του παιχνιδιού είναι εξαιρετικό.

Ο ήχος του είναι εξαιρετικός και ιδιαίτερα ατμοσφαιρκός. Διαθέτει πολύ καλή background μουσική, πολύ καλά ηχητικά εφέ και ομιλίες. Οι τελευταίες είναι από τις πιο ατμοσφαιρικές που έχω συναντήσει σε adventure game. Πραγματικό παράδειγμα προς μίμηση στο συγκεκριμένο τομέα. Υπάρχει τέλειος συγχρονισμός των ομιλιών με την κίνηση των χειλιών των χαρακτήρων, 5 ώρες συνολικής ομιλίας (!), ενώ πρέπει να σημειώσουμε ότι η μουσική του είναι σε απόδοση Dolby Surround. Αν σε αυτά προσθέσεις και το γεγονός ότι μπορείς να εμφανίζεις όλες τις ομιλίες και σε κείμενο πάνω στην οθόνη, τότε συνειδητοποιείς ότι στο συγκεκριμένο τομέα το παιχνίδι βρίσκεται κοντά στο τέλειο.

Ο χειρισμός του είναι μάλλον απλός. Καταρχήν, ο χώρος δράσης καταλαμβάνει όλη τη διαθέσιμη οθόνη. Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεται το ειδικό menu που περιέχει τις επιλογές NEW GAME, LOAD GAME, SAVE GAME, GAME SETTINGS, RESUME GAME και QUIT GAME. Προσέξτε γιατί τα saves του παιχνιδιού ακολουθούν την κλασική μέθοδο saves του Windows Explorer. Ετσι, για να τα έχεις ταξινομημένα σε μία σειρά, καλό είναι να βάζεις μπροστά από κάθε ονομασία την αρίθμηση 000_, 0001_, 0002_ κ.λπ. Με τα Game Settings ρυθμίζεις την ένταση του ήχου, της μουσικής, της φωτεινότητας (Gamma), καθώς και την εμφάνι-



Από το φινάλε του παιχνιδιού.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΑΠΟΔΟΣΗΣ

Δεν υπάρχει καμία περίπτωση να τρέξουν το παιχνίδι 10 διαφορετικοί χρήστες και τουλάχιστον οι πέντε να μην αντιμετωπίσουν σημαντικά προβλήματα με αυτό που γενικά αποκαλείται "λειτουργικότητα στο τρέξιμο" του παιχνιδιού. Τι εννοώ;
Στο σπίτι μου αυτό τον καιρό έχω δύο υπολογιστές, έναν Pentium 3 στα 800 MHz (με ένα Hitachi DVD-ROM και με μία 3D accelerated κάρτα γραφικών με 16MB μνήμη) και έναν Pentium 3 στα 450MHz (με ένα CD-ROM και με μία 3D accelerated κάρτα γραφικών με 8MB μνήμη). Λογικά το παιχνίδι έπρεπε να τρέχει κανονικά και στους 2 υπολογιστές και, φυσικά, καλύτερα στον 800άρη. Αμ, έλα ντε... Το παιχνίδι στον 800 σερνόταν κυριολεκτικά. Το εγκατέστησα στον 450άρη και ως διά μαγείας το παιχνίδι "πετούσε". Προφανώς κάτι δεν πήγαινε καλά με το DVD-ROM. Το δοκίμασα και στον υπολογιστή ενός φίλου μου, ο οποίος έχει στον ίδιο υπολογιστή CD-ROM και DVD-ROM. Τα ίδια αποτελέσματα. Στο CD-ROM έτρεχε κανονικά, ενώ στο DVD-ROM σερνόταν. Για μένα είναι σχεδόν προφανές ότι το παιχνίδι έχει πρόβλημα με τα DVD-ROMs, κάτι που μάλλον ξέφυγε από τους δημιουργούς του, όπως έχει συμβεί άλλωστε και σε άλλα παιχνίδια. Καταγράφω το πρόβλημα αυτό γιατί, τελικά, όσοι έχουν μόνο DVD-ROM στον υπολογιστή τους πρέπει να προσέξουν πολύ και, αν είναι δυνατόν, να το δοκιμάσουν πριν να το αγοράσουν.
Τα προβλήματα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Τρέχοντας το παιχνίδι εμφανίζεται μία πρώτη οθόνη στην οποία μπορείς να ρυθμίσεις τα settings. Στο Visual Settings υπάρχουν οι επιλογές Use Hardware, Highest Perfomance και Highest Quality. Στο Music Quality υπάρχουν οι επιλογές Highest Quality (Stereo/Dolby Surround) και Highest Perfomance (Mono). Τέλος, υπάρχει η επιλογή Interlaced Video Playback, την οποία δεν έλεγξα.
Οι ίδιοι οι δημιουργοί του παιχνιδιού λένε το εξής: Βάλτε το Visual Settings στο Use Hardware και το Music Quality στο Highest Quality (Stereo/Dolby Surround) και ξεκινήστε το παιχνίδι. Αν δείτε τους χαρακτήρες να κάθονται αντικανονικά (π.χ. ο αστυνομικός διευθυντής να κάθεται μπροστά από το γραφείο του αντί να είναι κανονικά καθισμένος στην καρέκλα του πίσω από αυτό), τότε βάλτε το Visual Settings στο Highest Perfomance και δοκιμάστε πάλι. Αν το παιχνίδι συνεχίζει να εμφανίζει προβλήματα ταχύτητας, βάλτε αυτή τη φορά το Music Quality στο Highest Perfomance (Mono). Αν και πάλι συνεχίζετε να έχετε προβλήματα, που κανονικά τώρα πια δεν πρέπει, τότε τσεκάρετε την επιλογή Interlaced Video Playback. Ως τελευταία λύση προτείνεται να κάνετε full installation του παιχνιδιού στο σκληρό δίσκο.
Προσωπικά αντιμετώπισα το πρόβλημα ότι στο Use Hardware το παιχνίδι σερνόταν και στους 2 υπολογιστές. Δεν ξέρω με ποιες κάρτες γραφικών αυτή η επιλογή είναι συμβατή, δεν αναφέρεται τίποτα παρεμφερές πουθενά, αλλά μόλις έβαλα το Highest Quality στο Visual Settings, το παιχνίδι έτρεξε κανονικά στον 450άρη υπολογιστή. Στο 800άρη ό,τι και αν έκανα δεν μπόρεσα να το κάνω να τρέξει, προφανώς λόγω του DVD-ROM. Τελειώνοντας την αναφορά μου αυτή, δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν έχουν βγάλει ένα patch που να διορθώνει όλα αυτά τα προβλήματα.

ση των ομιλιών σε κείμενο επάνω στην οθόνη. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, εμφανίζεις την ειδική μπάρα του Inventory σου. Για να χρησιμοποιήσεις ένα αντικείμενο από το Inventory σου σε κάποιο άλλο ή να το δώσεις σε έναν χαρακτήρα, κάνεις απλώς κλικ στο αντικείμενο που θέλεις και αυτόματα ο κέρσορας παίρνει το σχήμα του. Τώρα πια κάνεις κλικ τον κέρσορα - αντικείμενο όπου εσύ θέλεις. Υπάρχουν 8 διαφορετικοί κέρσορες κίνησης (πάνω, κάτω, αριστερά, δεξιά, πάνω δεξιά, πάνω αριστερά κ.λπ.), ενώ όπου ο κέρσορας αλλάζει σε βέλος με μία κουκκίδα στην κάτω μεριά του, τότε μπορείς να επιδράσεις - λειτουργήσεις στο συγκεκριμένο σημείο-αντικείμενο. Οταν ο κέρσορας αλλάξει σε μεγεθυντικό φακό, τότε μπορείς να κάνεις zoom in στο συγκεκριμένο σημείο, ενώ ο κέρσορας ομιλίας είναι ο κλασικός με το συννεφάκι, το ερωτηματικό και το θαυμαστικό. Αν σε ένα αντικείμενο που υπάρχει είτε στο Inventory σου είτε κάπου στην οθόνη δράσης κάνεις δεξί κλικ με το mouse, τότε παίρνεις μία περιγραφή του (LOOK). Κρατώντας ένα αντικείμενο στον κέρσορα του mouse, κάνεις δεξί κλικ και το μεταφέρεις αυτόματα στο Inventory σου. Σημείωσε ότι αν κάνεις διπλό κλικ στο σημείο όπου θέλεις να πας, τότε ο ήρωας πάει εκεί τρέχοντας αντί περπατώντας και αυτό είναι σημαντικό γιατί έτσι κερδίζεις χρόνο. Ειδικά σε ένα σημείο του παιχνιδιού η λειτουργία αυτή θα σου χρειαστεί οπωσδήποτε.



Γενικά, ο χειρισμός δεν θα σας δημιουργήσει κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, με εξαίρεση ότι πρέπει να προσέχετε καλά για πιθανές εξόδους που δεν είναι άμεσα ορατές με την πρώτη ματιά. Το παιχνίδι διαθέτει 2 συνοδευτικά manuals που καλύπτουν τη βασική λειτουργία του παιχνιδιού, αλλά και το σεναριακό background της υπόθεσης που αναλαμβάνετε.

Η βαθμολογία που παίρνει το παιχνίδι στον τομέα αυτό έχει σχέση με τα προβλήματα που εμφανίζει ενώ προσπαθείτε να το τρέξετε. Κάπου έπρεπε να τα χρεώσω αυτά και απλώς τα χρέωσα εδώ.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Mystery of the Druids, μαζί με το σενάριο, τα γραφικά και τη μουσική του είναι από τα πιο δυνατά σημεία του. Μιλάμε για μία ατμόσφαιρα υποβλητική, μυστηρίου, εξερεύνησης, αγωνίας για το άγνωστο που υπάρχει μπροστά μας. Τα στοιχεία της κουλτούρας των Δρυΐδων δίνονται με έναν πολύ ελκυστικό τρόπο, με μοναδική παραφωνία τη σκηνή του κανιβαλισμού, η οποία αν και είναι σύμφωνη με το βασικό μύθο και τη συγκεκριμένη σεναριακή απαίτηση για τη συνέχιση της ιστορίας, δεν παύει να είναι έντονα αποκρουστική και καλό θα ήταν να μην τη βλέπαμε...

Η δράση χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη. Το πρώτο μέρος εξελίσσεται στον σύγχρονο κόσμο, ενώ το δεύτερο διαδραματίζεται στο παρελθόν λίγο προτού ο κόσμος των Δρυΐδων εξαφανιστεί σχεδόν οριστικά από προσώπου Γης.

Το πρώτο μέρος, αν και είναι το πιο βασικό για τη σεναριακή εξέλιξη του παιχνιδιού, αφού σε αυτό αποκαλύπτεται το 95% των μυστικών του, εντούτοις περιέχει αρκετές αδυναμίες στο σχεδιασμό της δράσης, τόσο στο καθαρά φιλοσοφικό και λογικό επίπεδο όσων συμβαίνουν γύρω σου όσο και στην υλοποίηση της δράσης αυτής μέσω μίας σειράς γρίφων που θα μπορούσαν να είχαν σχεδιαστεί διαφορετικά. Ειλικρινά δεν μπορώ να καταλάβω γιατί τα περισσότερα adventure games που εξελίσσονται στο παρόν εμφανίζουν ανάλογες αδυναμίες, ενώ όσα κινούνται σε καθαρά φανταστικό επίπεδο συνήθως δεν αντιμετωπίζουν παρόμοια προβλήματα. Ετσι και εδώ το δεύτερο μέρος που εξελίσσεται στον κόσμο των Δρυΐδων είναι ένα σπάνιο και εξαιρετικό "διαμάντι", ένας κόσμος απαράμιλλης ομορφιάς, με πολύ έξυπνους γρίφους και εντυπωσιακά σχεδιασμένη δράση.


Πρέπει να μελετήσετε πάρα πολύ καλά τις λεπτομέρειες αυτής της εικόνας, αν θέλετε να λύσετε τους γρίφους στο εσωτερικό του ναού.


Στο δάσος ψάχνοντας να βρω το ιερό χόρτο με τις θεραπευτικές ιδιότητες.

Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι στο πρώτο μέρος έχεις χάσει το πορτοφόλι σου, χωρίς να το "ξέρεις", και το μαθαίνεις όταν μιλώντας σε άλλους χαρακτήρες εμφανίζεται το σχετικό topic. Δεν με πείραξε, όμως, τόσο αυτό όσο το γεγονός ότι στην αρχή πρέπει να τηλεφωνήσεις στο Μουσείο και δεν μπορείς γιατί κανείς δεν σου δίνει τον αριθμό του. Αν είναι δυνατόν! Φαντάζεστε κάτι τέτοιο σε οποιαδήποτε εταιρεία, πολύ περισσότερο στη Scotland Yard; Θα μπορούσαν να είχαν βάλει κάτι άλλο στο σχεδιασμό της δράσης, κάτι πιο αληθοφανές. Αλλά και στην περίφημη Gate of the Worlds είναι δυνατόν να υπάρχει τέτοιος μηχανισμός ταξιδιού στο χρόνο και να μην έχει γίνει αντιληπτός από κανέναν άλλο τόσα χρόνια;

Στο πρώτο μέρος πρέπει να ταξιδέψεις ανάμεσα στην Αγγλία και στη Γαλλία μέχρι να εντοπίσεις το περίφημο Amulet of Transformation.

Εκεί που απογειώνεται, όμως, το παιχνίδι είναι στον κόσμο των Δρυΐδων. Εδώ υπάρχουν μερικοί από τους πιο έξυπνους γρίφους που έχω δει σε adventure game, πρωτότυποι και δύσκολοι. Δεν αναφέρω κανέναν ιδιαίτερα, γιατί έχω σκοπό να καλύψω το παιχνίδι, μέρος ή ολόκληρο, από τη στήλη "Adventure SOS" στα προσεχή τεύχη. Οσοι, πάντως, παίξετε το Mystery of the Druids δεν υπάρχει καμία περίπτωση να μη με θυμηθείτε. Στον κόσμο των Δρυΐδων υπάρχει και ένα αρκετά δύσκολο maze που θέλει αρκετή χαρτογράφηση για να βρεις το δρόμο σου.

Στη δράση δίνει ξεχωριστή αίσθηση το γεγονός ότι χειρίζεσαι δύο διαφορετικούς χαρακτήρες. Χειριζόμενος τη Melanie, η καλύτερη στιγμή είναι όταν πρέπει να φτιάξεις το Love (Sleeping) potion.

Τέλος, όπως προανέφερα, θα ήθελα ένα διαφορετικό φινάλε.

Συνοψίζοντας, καταλήγω ότι το σεναριακό υλικό του παιχνιδιού και η ανάπτυξή του είναι εξαιρετικά. Τα γραφικά και ο ήχος του είναι από κάθε πλευρά υποδειγματικά, από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί σε adventure game. Η δράση του είναι πλούσια και περιέχει αρκετούς έξυπνους γρίφους. Αν το πρώτο μέρος του παιχνιδιού ήταν καλύτερα σχεδιασμένο και δεν παρουσίαζε κάποια προβλήματα στο "τρέξιμό" του, τότε θα μιλούσαμε για ένα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών. Ακόμη, όμως, και με τις δύο αυτές αδυναμίες δεν παύει να προσφέρει μοναδική διασκέδαση στον παίκτη. Και αυτό για μένα είναι πάνω απ' όλα. Είχα πάρα πολύ καιρό να ευχαριστηθώ τόσο πολύ τρία adventures μαζεμένα. Και τα 2 adventures που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό, καθώς και το Passage για το οποίο θα διαβάσετε στο επόμενο, είναι ξεχωριστά και δεν πρέπει να τα χάσετε με τίποτα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, σε φωνάζει ο διευθυντής σου στο γραφείο του. Μίλησε μαζί του και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Οταν τελειώσετε τη συζήτησή σας, βγες στο διάδρομο και προχώρησε μία οθόνη νότια. Πήγαινε και μπες στο δωμάτιο που είναι ακριβώς απέναντί σου, στο γραφείο σου δηλαδή.

Μέσα κάνε κλικ στα τέσσερα συρτάρια που είναι στον τοίχο. Κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό στο πιο πάνω συρτάρι. Από αυτό πάρε το bottle of apple juice. Φύγε από την οθόνη αυτή και τώρα κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό στο δεύτερο από πάνω συρτάρι. Από αυτό πάρε το green scarf της Janets. Φύγε από την οθόνη αυτή και τώρα κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό στο τρίτο από πάνω συρτάρι. Από αυτό πάρε το roll of plastc bags. Φύγε από την οθόνη αυτή και τώρα κάνε κλικ το μεγεθυντικό φακό στο τέταρτο από πάνω συρτάρι. Από αυτό πάρε τα old leather gloves. Τώρα βγες από το γραφείο σου και στο διάδρομο φύγε από την έξοδο πάνω και δεξιά.

Στο χάρτη πήγαινε στο Epping Forest κάνοντας κλικ τον κέρσορα στο γράμμα Ε της λέξης Epping.

Φτάνοντας εκεί, μίλησε στον αστυνομικό και εξάντλησε όλα τα σχετικά topics. Αφού τελειώσεις, γύρνα στο γενικό πλάνο και κάνε κλικ τον κέρσορα-μεγεθυντικό φακό στα κόκκαλα που φαίνονται στο έδαφος πίσω σου. Στη νέα οθόνη κάνε πάλι κλικ τον κέρσορα-μεγεθυντικό φακό στο σωρό με τα κόκκαλα. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα ACTION στο roll of plastic bags που έχεις στο Inventory σου και εν συνεχεία κάνε κλικ στον κέρσορα-bag στο μεγάλο κόκκαλο που είναι στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Το παίρνεις και το βάζεις ως πειστήριο στο Inventory σου. Τώρα κάνε κλικ πάλι τον κέρσορα ACTION στο roll of plastic bags που έχεις στο Inventory σου και εν συνεχεία κάνε κλικ στον κέρσορα-bag στο χορτάρι που ξεχωρίζει και που ήταν κάτω από το κόκκαλο που μόλις πήρες. Το βάζεις και αυτό ως πειστήριο στο Inventory σου. Δεν έχεις τίποτε άλλο να κάνεις εδώ, γι' αυτό γύρνα πίσω στη Scotland Yard. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95

96



Ενα adventure που διαθέτει εξαιρετικό σενάριο, γραφικά τρομερής ποιότητας και αρκετά ενδιαφέρουσα δράση, ειδικά στο τμήμα που αφορά στο παρελθόν. Οσοι ασχοληθείτε με αυτό να είστε σίγουροι ότι θα σας διασκεδάσει όσο λίγα παιχνίδια τα τελευταία χρόνια.

COMMAND & CONQUER YURI'S REVENGE

Πριν από έναν χρόνο, τερματίζοντας το Red Alert 2, είχατε την ψευδαίσθηση ότι, βάζοντας τον Romanov πίσω από της φυλακής τα σίδερα, είχατε ησυχάσει. Πλανάσθε πλάνην οικτράν, καθώς ξεχάσατε τον Yuri, τον σύμβουλο του συντρόφου Romanov, ο οποίος θέλει να πάρει εκδίκηση... Η πραγματική δράση τώρα αρχίζει!

του Ζήση Παπασπύρου
snakemjk@hotmail.com



ΕΤΑΙΡΕΙΑ
WESTWOOD STUDIOS/EA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 266MHz, 64MB RAM, 350MB HDD, 4x CD-ROM

Ο πρόεδρος της Αμερικής Dugan καλεί όλους τους στρατηγούς του στο οβάλ γραφείο (Monica was here). Τα κατασκοπευτικά ραντάρ είχαν ανιχνεύσει ένα περίεργο ηχητικό σήμα σε δεκάδες διαφορετικά σημεία σε όλη τη Γη. Κατά τη διάρκεια του briefing της Lt. Eva, η σύνδεση διακόπτεται και ο Yuri εμφανίζεται στα monitors. Μιλάει για ένα psychic δημιούργημά του, το οποίο έχει τη δυνατότητα να ελέγχει τη θέληση όλης της ανθρωπότητας. Η απάντηση της Αμερικής ήταν άμεση: 4 Harriers απογειώθηκαν για να καταστρέψουν ένα από τα πολλά psychic dominators που είχε στήσει ο Yuri στην "καρδιά" του Σαν Φρανσίσκο και συγκεκριμένα στις φυλακές Αλκατράζ. Η συνέχεια επί της οθόνης.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Κάπως έτσι αρχίζει το expansion pack του RA2 (πρέπει να έχετε εγκατεστημένο το Red Alert 2 για να το παίξετε). Πρέπει να ομολογή-



Ο General Carville ζωντανός! Μηχανή του χρόνου... Τεχνολογία...



Είμαι ο Yuri και σε διατάζω να αγοράζεις κάθε μήνα "PC Master", or else θα σε στείλω στο Grinder για κιμά.

σω ότι το σενάριο προωθήθηκε αρκετά, κάτι αρκετά δύσκολο λόγω της μορφής και της θεματολογίας των Red Alert. Οπως προαναφέραμε, ο πόλεμος με τους κακούς Σοβιετικούς μόλις έχει τελειώσει, ο αρχηγός τους είναι φυλακισμένος και η ζωή έχει επανέλθει σε φυσιολογικούς ρυθμούς. Ελα, όμως, που ο Yuri, προτού ακόμα τελειώσει ο πόλεμος των συμμαχικών δυνάμεων εναντίον των Σοβιετικών είχε ήδη αρχίσει να χτίζει τις εγκαταστάσεις του σε όλο τον κόσμο! Στο expansion θα μπορείτε να πάρετε το μέρος των Αμερικανών, οι οποίοι παίζοντας με τη βελτιωμένη πια chronoshift-μηχανή του χρόνου, επιστρέφουν αρκετά χρόνια πίσω, πολεμώντας ακόμα και T-REX δεινοσαύρους (!) *(η χρήση του ψευδωνύμου του Βοηθού αρχισυντάκτη μέσα στο κείμενο, αγαπητοί συντάκτες, είναι ιεροσυλία και τιμωρείται με τρεις εις θάνατο -Χ.Κ.)*, για να καταστρέψουν τα psychic dominators προτού ακόμα ολοκληρωθεί η κατασκευή τους. Ως Σοβιετικοί έχετε περισσότερες υποχρεώσεις, διότι πρέπει να απελευθερώσετε τον ηγέτη σας, στρατηγό Romanov, να κλέψετε από τις συμμαχικές δυνάμεις τη μηχανή του χρόνου και έπειτα να πάτε πίσω στο χρόνο και να εκμηδενίσετε από προσώπου Γης τον προδότη Yuri. Μάλιστα, στη soviet campaign θα χρειαστεί να πάτε μέχρι και το φεγγάρι, προκειμένου να καταστρέψετε τις 3 βάσεις που έχει αναπτύξει εκεί ο συνήθης ύποπτος, Yuri!

ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Οι προσθήκες και οι αλλαγές του YR είναι πολλές και γι' αυτό πήρε επάξια τον τίτλο του μεγαλύτερου expansion της Westwood, ίσως και του μεγαλύτερου expansion για strategy τίτλο. Ετσι, έχουμε 14 single player αποστολές, 7 για κάθε παράταξη, 10 νέες cooperative αποστολές, για να παίξετε με τους φίλους σας μέσω της δωρεάν υπηρεσίας Westwood On Line (WOL), 30 νέες μονάδες, μία νέα παράταξη και πολλές αλλαγές στα ήδη υπάρχοντα στοιχεία, τις οποίες θα δούμε αναλυτικότερα στη συνέχεια, αλλά και στα αντίστοιχα πινακάκια.

Καταρχήν, να διευκρινίσουμε ότι οι single player αποστολές είναι δεν είναι ιδιαίτερα εύκολες και επειδή είναι 7 για κάθε παράταξη, όσοι παίζετε μόνο single player campaign καλό είναι να το σκεφτείτε πριν να αγοράσετε το YR. Προσωπικά στο easy επίπεδο έκανα λιγότερο από 12 ώρες και για τις δύο campaings, ενώ στο medium μου πήρε περίπου μία μέρα κάθε campaign. Βέβαια, μπορεί να είναι λίγες οι αποστολές, αλλά το σενάριο και η πλοκή των campaigns θα σας ικανοποιήσουν. Τα χολιγουντιανά βίντεο είναι ισάριθμα με τις αποστολές. Επειτα από κάθε αποστολή, υπάρχει ένα αρκετά μεγάλο βίντεο, όπως μας έχει συνηθίσει η Westwood τελευταία. Τέλος, να διευκρινίσουμε ότι στους χάρτες που βρίσκονται στη Σελήνη (στην ποια; Διαβάστε μερικές αράδες πιο κάτω) το μοναδικό infantry unit που είναι διαθέσιμο είναι ο Cosmonaut.

Μπορεί, βέβαια, το single να είναι σχετικά μικρό, αλλά στο multiplayer το παιχνίδι δίνει ρεσιτάλ. Με το expansion και την προσθήκη τρίτης παράταξης, οι δυνατές στρατηγικές πολλαπλασιάζονται. Τα νέα στοιχεία κατά τη διάρκεια του multiplaying είναι πολλά. Οταν είστε στο game lobby, μπορείτε να καθορίσετε εξαρχής τα alliance, καθώς επίσης την ακριβή θέση που θα τοποθετηθεί ο καθένας στο χάρτη. Επίσης, κατά τη διάρκεια του loading, δηλαδή λίγο πριν να ξεχυθείτε στη μάχη, βλέπετε ένα preview του χάρτη, καθώς και σε ποιο σημείο τοποθετήθηκε κάθε παίκτης. Προσοχή! Οι συμμαχίες που προκαθορίζονται, δεν μπορούν να αλλάξουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, γι' αυτό ξεχάστε τις γνωστές κομπίνες με την ανταλλαγή τεχνολογιών - battle labs. Τέλος, να σημειώσουμε ότι η Westwood δήλωσε ότι μείωσε ακόμα περισσότερο το lag στα Internet games, κάτι, όμως, που δεν μπορέσαμε να το ελέγξουμε, διότι οι servers ήταν ακόμα απενεργοποιημένοι όταν είχαμε το παιχνίδι στα χέρια μας.

Στον τομέα των γραφικών δεν έχει γίνει καμία απολύτως αλλαγή στις προϋπάρχουσες παρατάξεις. Εκεί όπου θα δούμε αλλαγές είναι στα νέα terrains, τα οποία είναι από την έρημο της Αιγύπτου μέχρι και τη σκοτεινή πλευρά της Σελήνης. Επίσης, έχουν προστεθεί νέα landmarks, όπως η γέφυρα του Σαν Φρανσίσκο που βλέπουμε στην πρώτη κιόλας πίστα.

Σε ό,τι αφορά τον ήχο, είναι όπως πάντα καταπληκτικός. Κατά τη διάρκεια του gaming ακούγονται τα παλιά, καλά κομμάτια του RA2

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Νέα παράταξη
- Νέες μονάδες για τις παλαιότερες παρατάξεις
- Βελτιωμένο multiplayer
- Απόλυτος ήχος!
- Balanced Allies - Soviets

Αρνητικά

- Σχετικά μικρό και εύκολο campaign
- Ο στρατός του Yuri είναι ελαφρά ευνοημένος

YURI'S INFANTRY

Φοβερά και τρομερά πράγματα διαθέτει ο φίλος μας ο Yuri (όφειλε να έχει μούσι και τουρμπάνι, αλλά τέλος πάντων).

VIRUS (700)
Πιθανότατα η "ξαδέρφη" του ιρακινού Desolator, καθώς και οι δύο έχουν το ίδιο killing effect, όπλα one shot - one kill και γελάνε μπροστά σε μία ορδή πεζικάριων. Η Virus εκτοξεύει δηλητηριώδη βελάκια τα οποία, αφού σκοτώσουν ένα unit, εκτοξεύουν ένα πράσινο αέριο (λες; Αλλά πράσινη, βρε αδερφέ;) το οποίο σκοτώνει τα units που είναι κοντά.

BRUTE (500)
Ο απόλυτος commando, ο οποίος είναι μεν εντελώς ...γκαγκά, αλλά με 5-6 γροθιές έχει κάνει θρύψαλα ένα Apocalypse Tank! Εάν δείτε πολλούς Brutes μαζεμένους, να εύχεστε να είναι κάποιου συμμάχου σας.

YURI CLONE (800)
Ο κλώνος του Yuri, με τις γνωστές, παλιές ιδιότητες. Μπορείτε να φτιάξετε παραπάνω από έναν.

YURI PRIME (1500)
Ο Yuri αυτοπροσώπως! Μπορείτε να τον φτιάξετε μόνο μία φορά (άντε 2 με τα cloning vats), ενώ η μοναδική διαφορά από τον κλώνο του είναι ότι βρίσκεται πάνω σε ένα hoverκάτι και κινείται πολύ πιο γρήγορα.

ALLIES

Οι γνωστοί "φλώροι", έχουν και αυτοί μερικές νέες μαχητικές μονάδες στο ρόστερ τους.

ROBOT TANK (600)
Επιτέλους, οι Allies έχουν μία μονάδα που δεν μπορεί να γίνει mind control, καθώς δεν έχει οδηγό άνθρωπο. Το όπλο που διαθέτει είναι παρόμοιο με αυτό του Grizzly, όπως και η ταχύτητα. Με άλλα λόγια, είναι το Grizzly Tank με mind control immune.

BATTLE FORTRESS (2000)
Το Battle Fortress είναι μία εξελιγμένη έκδοση του IFV. Σκέτο το BF είναι άχρηστο, καθώς το όπλο του είναι ίδιας κλάσης με αυτό του Conscript. Αλλά μπορείτε να τοποθετήσετε στο Battle Fortress μέχρι και 5 μονάδες, αποκτώντας τις ιδιότητες καθεμίας από αυτές. Ετσι, εάν τοποθετήσετε Tanya, Teslaman, Desolator, Guardian GI και Chronoman, θα έχετε ένα τανκς που θα γαζώνει το αντίπαλο infantry και οποιοδήποτε άλλο τανκς, ενώ με την chronoshift ιδιότητα, θα σβήνει τα κτήρια στο περελθόν! Και όλα αυτά στη συσκευασία του ενός (ναι, αλλά δεν προστατεύει κτήρια από αεροπλάνα, προστατεύει; Αναρωτιέμαι πότε θα περιλάβουν και αυτό το νέο χαρακτηριστικό στα strategy games -Χ.Κ.).

SEAL (1000)
Τους είχαμε δει και στο αρχικό RA2, αλλά δεν ήταν διαθέσιμοι για κατασκευή στο κανονικό παιχνίδι. Ετσι, τώρα που στο expansion η Tanya έγινε hero unit, κάποιος έπρεπε να την αντικαταστήσει. Αυτός είναι ο SEAL, ο οποίος είναι φτυστός (στα όπλα) με την Tanya.

GUARDIAN GI (400)
Η advanced έκδοση του απλού πεζικάριου. Σκοτώνει εύκολα τα αντίπαλα infantry units, ενώ αν γίνει deploy, μπορεί να καταστρέφει ένα Rhino Tank μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Οταν είναι deployed, έχει και αντιαεροπορικές ικανότητες.

(Hell March RuLeZ!), καθώς επίσης νέα electropunk και rock που προστέθηκαν με το Yuri. Πράγματι, το Red Alert στον τομέα της μουσικής υπόκρουσης είναι πολύ μπροστά από τα υπόλοιπα games του είδους. Τέλος, τα speeches μερικών μονάδων (όπως το Miner) έχουν αλλάξει, προς το καλύτερο, φυσικά.

Αλλαγές στο gameplay δεν είχαμε. Πρέπει να επισημάνουμε ότι με τις νέες μονάδες των Σοβιετικών και των συμμάχων, οι δύο αυτές παρατάξεις είναι απόλυτα balanced, κάνοντας τις multi μάχες ακόμα πιο δύσκολες. Οσον αφορά στον "ψαρούκλα" Yuri, η παράταξή του είναι λίγο ευνοημένη σε σχέση με τις υπόλοιπες δύο, αλλά θέλει μεγαλύτερη προσοχή κατά τη χρήση της δύναμης του mind control.

ΝΕΑ SUPERWEAPONS

Τα υπερ-όπλα του Yuri είναι τα Psychic Dominator και Genetic Mutator. Ας τα δούμε, όμως, αναλυτικότερα. Το class B superweapon του Yuri Genetic Mutator μετατρέπει όλες τις μονάδες του στόχου σε Brutes. Προσωπικά με τον Mutator είχα μαζέψει σε μία πίστα περισσότερους από 40 brutes εντελώς δωρεάν, οι οποίοι στη συνέχεια προκάλεσαν τον όλεθρο στον αντίπαλο. Σημειώνεται ότι, όπως και τα υπόλοιπα class b weapons, κοστίζει $2.500, ενώ το Psychic Dominator $5.000.

Ο πρωταγωνιστής του expansion είναι, φυσικά, το Psychic Dominator, αφού με αυτό το κτήριο ο Yuri απειλεί ότι θα πάρει υπό τον έλεγχό του όλους τους ανθρώπους της Γης (ακούγεται κουραστικό!). Ετσι, όλες οι μονάδες που είναι στο στόχο του Dominator γίνονται δικές σας ΓΙΑ ΠΑΝΤΑ και με το προνόμιο ότι δεν μπορούν να ξαναγίνουν mind controled. Φανταστείτε τα μούτρα του αντιπάλου όταν θα του κλέψετε τα 9 μαζεμένα Apocalypse tanks, που με τόσο κόπο έφτιαξε.

ΚΤΗΡΙΑ

Τα νέα κτήρια είναι πολλά. Εκτός από τα κλασικά πλέον Barracks, War Factory, Battle lab, έχουν προστεθεί πολλά πρωτότυπα κτήρια στην παράταξη του Yuri. Το Bio Reactor είναι παρόμοιο με το Power Plant, με τη διαφορά ότι μπορείτε να τοποθετήσετε σε αυτό έως και 5 infantry units, δικά σας ή mind controled, διπλασιάζοντας την παρεχόμενη ενέργεια. Εάν έχετε βάλει mind controled units στα Bio Reactor σας και εξολοθρευτεί ο στρατός αυτών των units, τότε αυτά εξαφανίζονται, μαζί και η ενέργειά σας!

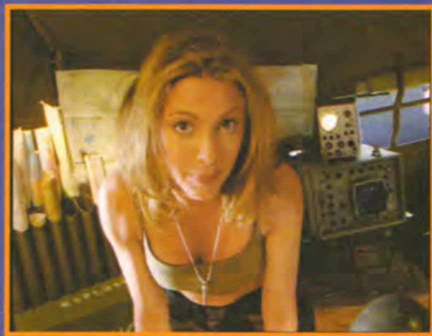
Το Slave Miner είναι το πρώτο κτήριο-μονάδα (ναι, υπάρχει και στα δύο tabs), το οποίο μετακινείται στο κοντινότερο ore field, βγάζει έξω 5 σκλάβους, οι οποίοι μαζεύουν αργά αλλά σταδιακά το πολύτιμο Ore. Εάν πεθάνει κάποιος slave, αναπληρώνεται αμέσως.

Συνεχίζουμε με το Radar που χρησιμοποιεί ο Yuri. Με την εμβέλεια που έχει μπορείτε να δείτε πού ακριβώς σκοπεύει να επιτεθεί ο εχθρός. Το πιο χρήσιμο feauture του συγκεκριμένου κτηρίου είναι το γεγονός ότι μπορείτε να δείτε σε ποιο σημείο δόθηκε εντολή από τον αντίπαλο για εκτόξευση nuke, weather control και dominator και να δράσετε ανάλογα. Εκτός όλων αυτών, είναι ραντάρ και άρα προσφέρει το Psychic Reveal.

Τέλος, σας παρουσιάζουμε το Grinder ή, διαφορετικά, το ναό των θυσιών, διότι εάν βάλουμε κάποια μονάδα σε αυτό το κτήριο (δική μας ή mind controled) παίρνουμε το αντίστοιχο ποσό σε χρήματα, ολόκληρο για τα vehicles, το μισό για τα infantry units.



Ο συγκεκριμένος κύριος, πρόεδρος της MassiveSoft, μοιάζει πολύ με τον Bill, δεν βρίσκετε; Αν προσέξετε, πίσω του έχει μια κορνίζα με ένα δολάριο, καθώς και μια κορνίζα με μήλα... ;)


Η αγαπημένη μου Kari "Tanya" Wuhrer. Δείτε τι μεγάλα που είναι τα... όπλα της!

ΑΜΥΝΑ

Μπορεί η καλύτερη άμυνα να είναι η επίθεση, όπως λένε στο αυθεντικότερο strategy game, το σκάκι, αλλά χωρίς άμυνα θα σου "την πέσουν" 3 Apocalypse tanks και μετά τρέχα γύρευε! Ετσι, ο Yuri για να προστατεύσει τη βάση του, έχει τα εξής κτήρια-ιδιότητες: Το Psychic Reveal είναι διαθέσιμο αφού χτίσουμε το Psychic Radar. Σας δίνει τη δυνατότητα, αφού φορτώσει πλήρως, να εξαφανίσετε το fog σε συγκεκριμένο σημείο του χάρτη. Είναι μια δωρεάν υπηρεσία της Yuri Industries Ltd και είναι διαθέσιμη ανά περίπου 5 λεπτά. Συνεχίζουμε με το Force Shield, το οποίο, εκτός του ότι είναι δωρεάν, είναι και πάρα πολύ χρήσιμο. Στοχεύοντας με αυτό κάποια κτήρια, τα κάνετε άτρωτα από επιθέσεις super-



Τοποθετώντας Psychic Towers στην είσοδο της βάσης σας, είναι κάτι παραπάνω από χρήσιμο.

weapon. Ετσι, βλέπετε μέσω του Psychic Radar πού έχει επιλέξει ο αντίπαλος να επιτεθεί με πυρηνικά και με τη Force Shield προστατεύετε όσα κτήρια μπορείτε, ενώ για τα υπόλοιπα υπάρχει πάντα η επιλογή του Sale :) .

Τα αμυντικά κτήρια είναι 3: το Tank Bunker, το Gattling Cannon και το Psychic Tower. Μέσα στο Tank Bunker μπορείτε να τοποθετήσετε ένα τανκ (gattling ή lasher), το οποίο θα μπορεί να επιτίθεται και συνάμα θα προστατεύεται από τα πυρά των εχθρών, χάρη στα τείχη του Tank Bunker που απλώνονται γύρω του.

Το Gattling Cannon είναι το αμυντικό όπλο για όλες τις δουλειές. Καθαρίζει στο λεπτό επίγειους και εναέριους στόχους! Μάλιστα, όσο περισσότερη ώρα επιτίθεται τόσο πιο θανατηφόρο γίνεται, διότι τα βαρελάκια του γυρίζουν ολοένα πιο γρήγορα, κάνοντας κεφαλογραβιέρα τα αντίπαλα τανκς. Καλά, για τα infantry units ούτε λόγος να γίνεται!

Κλείνουμε με το καλύτερο αμυντικό κτήριο του παιχνιδιού και ένα από τα αγαπημένα μου. Οχι, δεν διαθέτει φονικά laser ούτε εκτοξεύει nukes, απλώς οποιαδήποτε αντίπαλη μονάδα πλησιάσει το Psychic Tower, την υποτάσσει υπό το θέλημα του Yuri. Μοναδικό ψεγάδι είναι ότι μπορεί να ελέγχει ταυτόχρονα μέχρι 3 μονάδες, άρα καλό είναι να έχετε 2-3 Towers μαζί και πίσω τους ένα Grinder, έτσι ώστε όσες εχθρικές μονάδες "πιάνετε", να τις μετατρέπετε σε ρευστό αμέσως. Από την παραγωγή στην κατανάλωση!

ΜΗΧΑΝΟΚΙΝΗΤΑ (ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ!)

Επειδή το motto "η καλύτερη άμυνα είναι η επίθεση" μερικές φορές ισχύει, δεν θα είχαμε ελπίδες νίκης στον βάρβαρο κόσμο του RA2 χωρίς τα αγαπημένα σε όλους τανκς. Ενα ιδιαίτερα διασκεδαστικό unit είναι το Magnetron, το οποίο σηκώνει με μαγνητικές δυνάμεις τα αντίπαλα οχήματα και τα πετάει δίπλα του. Πώς μπορείτε να το εκμεταλλευτείτε; Ενας τρόπος είναι να έχετε γύρω από το Magnetron 7-8 Gattling Tanks, τα οποία "γαζώνουν" το αντίπαλο όχημα όσο αυτό βρίσκεται στον αέρα, ανήμπορο να αντεπιτεθεί. Ο δεύτερος τρόπος είναι να είστε σε ανώτερο επίπεδο από τον αντίπαλο, για παράδειγμα, πάνω σε έναν λόφο, και με το Magnetron να ανεβάσετε επιλεκτικά κάποια οχήματα εκεί και με την ησυχία σας να τα περιποιηθείτε.

Με το Master Mind μπορείτε να πάρετε θεωρητικά υπό τον έλεγχό σας άπειρες εχθρικές μονάδες. Εάν, όμως, οι ελεγχόμενες μονάδες είναι περισσότερες από 3, τότε το Master Mind σταδιακά χάνει hit points. Ιδιαίτερα χρήσιμο αν είστε προσεκτικοί, ενώ αν σχεδιάζετε επίθεση 2 Master Mind για οπισθοφυλακή είναι "must". Η "κουνητή" έκδοση του Gattling Cannon είναι το Gattling Tank. Πολύ γρήγορο τανκς που επιτίθεται σε επίγειους και εναέριους στόχους. Τέλος, μία κουλή μονάδα είναι το Floating Disc. Ο ιπτάμενος δίσκος του Yuri έχει τη δυνατότητα, εκτός από το να επιτεθεί, να "ρουφήξει" την ενέργεια της αντίπαλης βάσης, αν βρίσκεται πάνω από ένα Power Plant. Επίσης, αν βρίσκεται πάνω από κάποιο αμυντικό όπλο, το απενεργοποιεί.

ΓΕΝΙΚΑ

Ιν κονκλούζιον, το expansion είναι σίγουρα πολύ καλύτερο απ' ό,τι περιμέναμε. Ισως απογοητεύσει τους περισσότερους με το ιδιαίτερα μικρό και εύκολο campaign, αλλά υπάρχει και το multiplayer κομμάτι, με το οποίο το παιχνίδι επανορθώνει. Σίγουρα θα σας κρατήσει καλή συντροφιά τις κρύες νύχτες του χειμώνα, παίζοντας στη WOL. PC

SOVIET

Περνάμε τώρα στους πάντα συμπαθητικούς Σοβιετικούς και τις νέες μονάδες τους.

BATTLE BUNKER (500)
Το Bunker είναι ένα μικρό κτήριο, στο οποίο μπορούν να κλειστούν μέσα μέχρι 5 Conscripts και να πυροβολούν από μέσα. Κάτι σαν Civilian Building, με τη διαφορά, όμως, ότι μπορεί να γίνει repair από το αντίστοιχο tab.

SPY PLANE
Επιστρέφει το Spy Plane από το πρώτο Red Alert! Για τους μη γνωρίζοντες, επιλέγετε μία περιοχή στο χάρτη και μετά από λίγο περνάει το Spy Plane αποκαλύπτοντας τι βρίσκεται πίσω από το fog.

INDUSTRIAL PLANT (2500)
Ενα "must buy" κτήριο, διότι μειώνει τις τιμές όλων των οχημάτων και το χρόνο κατασκευής τους!

BORIS (1500)
Το νέο hero units που αντικατέστησε τον προδότη Yuri. Κρατάει όπλο "γαζώνω-κάντε-άκρη", ενώ για να επιτεθεί στα κτήρια, καλεί αεροπορική δύναμη, και συγκεκριμένα 4 Migs, τα οποία μπορούν να καταστρέψουν με μία μόνο επίθεση τα περισσότερα κτήρια.

SIEGE CHOPPER (1400)
Ενα ελικόπτερο, πολύ δυνατότερο από το αντίστοιχο transport των Allies, το οποίο έχει τη δυνατότητα, όταν γίνει deploy, να μετατραπεί σε mini-Grand Cannon!

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΗΧΟΣ	97
GAMEPLAY	92
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΝΕΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ	98

92



Το καλύτερο expansion που έχουμε δει τελευταία. Το προτείνουμε ανεπιφύλακτα στους φίλους της σειράς αλλά και στους υπόλοιπους home στρατηγούς.

EUROFIGHTER TYPHOON

ΠΥΡΟΒΟΛΗΤΗΣ ΦΟΥΡΝΙΣΤΑΚΗΣ ΕΜΜΑΝΟΥΗΛ, ΔΙΑΒΙΒΑΣΤΗΣ! Οταν, λίγες μέρες προτού παρουσιαστώ, έγραφα πως δεν ξέρω πού είναι καλύτερα, να υπηρετείς στο στρατό ή να είσαι συντάκτης στο "PC Master", κάτι ήξερα! Πήρα ως άνθρωπος κι εγώ μια άδεια από τη μονάδα μου και βρέθηκα να γράφω άρθρο!!!

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@hotmail.com



Ηρθα από τον Εβρο, όπου υπηρετώ, περιχαρής με άδεια, έχοντας κατά νου διασκέδαση, φίλους, night clubs και όλα τα καλά. Βέβαια, έλεγα να παίξω ένα παιχνιδάκι, να μπω στο Internet, αλλά ότι θα έγραφα άρθρο, ειλικρινά δεν το φανταζόμουν.

Φυσικά, μόλις γύρισα, πήγα μια βόλτα από τα γραφεία του περιοδικού για να δω φίλους και παλιούς συναδέλφους και, όπως συζητούσαμε, πέφτει το μάτι μου σε ένα παιχνίδι, μέσα στη ζελατίνα του, το οποίο είχε ήδη αρχίσει να σκονίζεται. Καθώς το χάζευα, ήταν σαν να μου έλεγε: "Ελα, πάρε με να με παίξεις, είμαι πολύ καιρό εδώ και κανείς δεν ασχολείται μαζί μου." Οπως καταλαβαίνετε, επέρχεται η λογική ερώτηση: "Εχει αναλάβει κανείς το Eurofighter Typhoon;" "Οχι", μου απαντά ο εκλεκτός Αρχισυντάκτης μας. Χωρίς δεύτερη σκέψη πήρα το παιχνίδι και... εδώ είμαι! Βέβαια, δεν μπορώ να αρνηθώ το γεγονός ότι έξι μήνες τώρα - μάλλον τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα είναι περισσότεροι - μου έλειψε αυτή η επικοινωνία που είχαμε μέσω των σελίδων του περιοδικού, συνεπώς καλύτερη ευκαιρία από αυτήν δεν νομίζω να έβρισκα!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
DIGITAL IMAGE DESIGN/RAGE SOFTWARE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266MHz, 8MB 3D AGP κάρτα γραφικών, 16 bit κάρτα ήχου, 2x CD-ROM drive, 64MB RAM


Αποψη του οπλισμού του Typhoon.

Ας μπούμε, όμως, στο θέμα μας. Πιστεύω πως όλοι εσείς που ασχολείστε με τους αεροπορικούς εξομοιωτές πτήσης ασφαλώς θα έχετε ακουστά την Digital Image Design (DID), την εταιρεία που στα τέλη του 1994 με αρχές 1995 είχε δημιουργήσει και κυκλοφορήσει στην αγορά το EF2000, έναν τίτλο που την εποχή εκείνη είχε σπάσει τα ταμεία με την απίστευτη λεπτομέρεια που το χαρακτήριζε, τα φοβερά - για την εποχή - γραφικά και τα πολύ καλής ποιότητας ηχητικά εφέ. Θυμάμαι τότε είχα έναν 486 στα 66MHz, με μόλις 8MB RAM, ο οποίος έκανε επίπονες προσπάθειες για να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Με έναν Pentium στα 100 πήγαινε όμως "σφαίρα". Η DID δεν περιορίστηκε στην επιτυχία του EF2000, αφού δεν πέρασαν δύο χρόνια και δημιούργησε τον τίτλο F-22, ο οποίος πρωτοπορούσε σε γραφικά, χρησιμοποιώντας την πρωτοεμφανιζόμενη τότε τεχνολογία των επιταχυντών τρισδιάστατων γραφικών. Στον τομέα όμως της λεπτομέρειας δεν έφτανε το EF2000,



Πετώντας προς το στόχο.



Το μοντέλο του Typhoon έχει σχεδιασθεί με αρκετή λεπτομέρεια.

αφού οι δημιουργοί του είχαν δώσει μεγαλύτερη βαρύτητα στη δράση. Επίσης, δεν ικανοποιούσε πολύ το σενάριό του. Είχαν επινοήσει κάτι απίθανους πολέμους μεταξύ Σουδάν και Αιθιοπίας ή κάτι τέτοιο, με την επέμβαση φυσικά του παγκόσμιου "χωροφύλακα" που ονομάζεται Αμερική.

Από τότε η DID χάθηκε από το χώρο, αφήνοντας τη Jane's, τη Microprose, τη SSI και άλλες εταιρείες να κάνουν "πάρτι" στο χώρο των εξομοιωτών και να μοιράζονται την "πίτα"! Η DID επανήλθε, όμως, και μάλιστα σε ένα θέμα αρκετά γνώριμο που δεν είναι άλλο από το Eurofighter, το οποίο επισήμως φέρει την κωδική ονομασία Typhoon και ίσως προμηθευθεί και η Ελληνική Πολεμική Αεροπορία. Η DID επανέφερε το σενάριο πολέμου της στο βορειοευρωπαϊκό θέατρο επιχειρήσεων και πιο συγκεκριμένα στη μακρινή Ισλανδία, ενώ στο EF2000 είχε τοποθετηθεί στη Νορβηγία. Για άλλη μία φορά η σατανική, κακή και ανηλεής Ρωσία, νοσταλγώντας τη δόξα της πάλε ποτέ Σοβιετικής Ενωσης, αποφάσισε να ξεκινήσει τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο. Ας εξετάσουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Χρονολογικά το παιχνίδι τοποθετείται στο 2015, στο μακρινό νησί της Ισλανδίας. Απαντες στο νησί βρίσκονται σε επιφυλακή, διότι η ένταση που είχε δημιουργηθεί με τη Ρωσία συνεχώς κλιμακώνεται. Οι Ρώσοι έχουν συγκεντρώσει τα στρατεύματά τους στα σύνορα με τις χώρες της Βαλτικής (Λιθουανία, Λετονία, Λευκορωσία), καθώς και με την Πολωνία. Η Ευρώπη και το ΝΑΤΟ ανησυχούν ιδιαιτέρως για τις επικίνδυνες αυτές κινήσεις, οι οποίες θα μπορούσαν να προκαλέσουν παγκόσμια πολεμική σύγκρουση.

Οι ρωσικές δυνάμεις, τελικά, εξαπολύουν επίθεση εναντίον των χωρών της Βαλτικής και της Πολωνίας. Προτού καλά καλά το ΝΑΤΟ αντιληφθεί τι γίνεται, με μία αιφνιδιαστική επίθεση οι ρωσικές δυνάμεις εισβάλλουν και στη Νορβηγία και μέσα σε λίγα 24ωρα την καταλαμβάνουν, απειλώντας πλέον άμεσα τη Μεγάλη Βρετανία και τη Δανία, χώρες μέσα από τις οποίες μπορούν να περάσουν προς την υπόλοιπη Δυτική Ευρώπη. Το ΝΑΤΟ βλέπει την κατάσταση να χειροτερεύει. Συγκεντρώνει δυνάμεις στην Ισλανδία, για να τη χρησιμοποιήσει ως βάση ή ως ορμητήριο για να αποκρούσει από κάποια απόσταση ασφαλείας τη διαφαινόμενη επίθεση των Ρώσων στη Μεγάλη Βρετανία. Γι' αυτό το σκοπό έχει στηθεί μία αερογέφυρα μεταξύ Ηνωμένων Πολιτειών και Ισλανδίας, μέσω της οποίας μεταφέρονται καύσιμα και πάσης φύσεως πολεμικά υλικά στις συμμαχικές δυνάμεις στην Ισλανδία. Ωστόσο, η Ρωσία χτυπά τόσο τη Φινλανδία όσο και τη Σουηδία. Παρακολουθώντας όμως τους Συμμάχους να συγκεντρώνονται στην Ισλανδία και διαβλέποντας τον κίνδυνο να ανατραπούν τα συμφέροντά της, αποφασίζει να επιτεθεί κατευθείαν στην Ισλανδία για να καταστρέψει τις δυνάμεις του ΝΑΤΟ, να κινηθεί πλέον ανενόχλητη στον ευρωπαϊκό χώρο και παράλληλα να απειλήσει και τις ΗΠΑ. Πράγματι η επίθεση πραγματοποιείται κλιμακωτά, η αερογέφυρα από πλευράς Αμερικανών διακόπτεται και σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε δράση εσείς, τοποθετημένος στο κοκπίτ ενός Eurofighter Typhoon της RAF εναντίον των ρωσικών δυνάμεων.

Πρόκειται για ένα αρκετά πλούσιο σενάριο σχεδιασμένο με αρκετή λεπτομέρεια, κάτι που αποδεικνύεται και με την πλοκή του παιχνιδιού, όπως θα δούμε στη συνέχεια.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Η DID μας έχει συνηθίσει σε σχετικά δύσκολα μοντέλα πτήσης, αφού οι τίτλοι της συνήθως περιλαμβάνουν αρκετά ρεαλιστικό μοντέλο πτήσης με συνέπεια να δυσκολευόμαστε στην αρχή να πετάξουμε το αεροπλάνο μέχρι να το συνηθίσουμε. Αυτό συμβαίνει, για παράδειγμα, στο Flight Simulator και στο Combat Flight Simulator. Προσωπικά κάτι ανάλογο περίμενα να δω στο Eurofighter Typhoon, μια και η DID, όπως πολλάκις έχω προαναφέρει, δίνει μεγάλη έμφαση στη λεπτομέρεια για να καταστήσει τους τίτλους τους όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερους. Αυτό δεν συνέβη, όμως, με τον εν λόγω τίτλο. Η πτήση είναι όπως

Υπέρ & Κατά

Θετικά

- Καλοστημένο σενάριο
- Αφθονη δράση
- Ποικιλία αποστολών

Αρνητικά

- Ορισμένοι τομείς των γραφικών
- Ελλείψεις σε πτητικής φύσεως λεπτομέρειες

μια βόλτα στο πάρκο και δεν απαιτείται ιδιαίτερη εξάσκηση για να προσαρμοστείτε στις ανάγκες του συγκεκριμένου εξομοιωτή πτήσης, κάτι που ίσως κάνατε με άλλους ανταγωνιστές του. Το σημείο το οποίο πρέπει να προσέξετε είναι οι υψηλές επιταχύνσεις που μπορούν να προκαλέσουν black outs, κάτι που προσδίδει βέβαια ρεαλισμό στο παιχνίδι, αλλά είναι και μία επιλογή που μπορείτε να αφαιρέσετε.

Συνεπώς, όσοι από εσάς δεν είστε φανατικοί του είδους, δεν έχετε να φοβηθείτε για περίπλοκους χειρισμούς και δύσκολα μοντέλα πτήσης. Από ό,τι θα δούμε, αλλού τελικά έδωσαν βάρος οι δημιουργοί του τίτλου.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε αυτόν τον νευραλγικό τομέα δεν δείχνει να τα πηγαίνει άσχημα το Eurofighter Typhoon. Τα γραφικά του όσο και ο ήχος είναι αρκετά προσεγμένα. Ο τομέας με τον οποίο δεν μπορώ να πω πως εντυπωσιάστηκα αφορά στα γραφικά του landscape ή ελληνιστί, στα γραφικά του εδάφους. Οχι ότι είναι άσχημα ή ότι παρουσιάζουν pixeliάσματα, αλλά δεν



Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΔΙΑΣΩΣΗΣ


Ο πιλότος σας περιμένει με αγωνία το ελικόπτερο της διάσωσης...


...το οποίο ήρθε και τον μάζεψε.


Η φίλη μας, όμως, δεν είχε την ίδια τύχη, αφού αιχμαλωτίστηκε...


...με άσχημα δυστυχώς αποτελέσματα.

έχουν αυτήν την επιβλητική ομορφιά που συναντήσαμε, για παράδειγμα, στο Crimson Skies, στο F/A-18 της Jane's ή ακόμα και στο παλιό EF2000 με τα επιβλητικά και "άγρια" χιονισμένα βουνά. Αν μάλιστα στον συγκεκριμένο τίτλο εγκαθιστούσαμε ένα ειδικό patch που είχε βγάλει η εταιρεία για τις καινούριες τότε κάρτες τρισδιάστατων επιταχυντών, το θέαμα θα ήταν εντυπωσιακό. Τουναντίον, κάτι τέτοιο δεν συμβαίνει με τον παρόντα τίτλο, το τοπίο, δε, δεν θυμίζει ότι πετάμε και μαχόμαστε πάνω από τη Ισλανδία...

Κατά τα άλλα, το γραφικό κομμάτι δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από άλλους τίτλους και κινείται στα δεδομένα της εποχής. Βέβαια, σίγουρα επιδέχεται βελτιώσεων. Τα μοντέλα των αεροπλάνων είναι σχεδιασμένα με προσοχή και λεπτομέρεια και δεν αναφερόμαστε μόνο στα "πρωταγωνιστικά" Typhoon αλλά και στα λοιπά αεροσκάφη, είτε αυτά είναι συμμαχικά είτε ρωσικά. Αρκετή έμφαση έχει δοθεί στις εκρήξεις και τις ζημιές σε αεροπλάνα, ενώ δεν μπορώ να ισχυριστώ το ίδιο και για τους στόχους στο έδαφος, όπου δεν φαίνεται τέτοια λεπτομέρεια. Πάντως, οι εκρήξεις παραμένουν εντυπωσιακές. Επίσης, πολύ καλά είναι τα μοντέλα των μονάδων επιφανείας και ξηράς, τα οποία παρ' όλο που δεν υπάρχει ιδιαίτερη επαφή μαζί τους - αφού είθισται να τα πλήττουμε από απόσταση -, είναι αρκετά όμορφα.

Τα γραφικά του ουρανού είναι αρκετά προσεγμένα, με νεφώσεις που δείχνουν αρκετά πειστικές από μακριά. Εκεί που μας τα χαλάει λίγο είναι όταν κινούμαστε ανάμεσα στα σύννεφα, όπου δεν έχουμε την αίσθηση αυτής της κίνησης. Τα σύννεφα από μακριά δείχνουν βέβαια όμορφα, αλλά όταν φτάνουμε σε αυτά δεν είναι παρά ένα layer με texture κάποιες νεφώσεις. Σε άλλους τίτλους τουλάχιστον δίνεται η αίσθηση πως πετάς μέσα στα σύννεφα, η οθόνη γίνεται γκρίζα, η ορατότητα μειώνεται. Κάτι τέτοιο εδώ δεν συμβαίνει.

Στο τομέα του ήχου τα πράγματα είναι αρκετά καλά. Υπάρχουν συνεχείς συνομιλίες από πύργους ελέγχου και από άλλα αεροσκάφη, επικοινωνίες που αναφέρουν τι γίνεται και σε άλλα σημεία του νησιού, δίνοντας την αίσθηση ότι όντως γίνεται πόλεμος. Από εκεί και πέρα, τα υπόλοιπα εφέ, χωρίς να εντυπωσιάζουν, συνθέτουν με έναν όμορφο τρόπο το οπτικοακουστικό σύνολο του τίτλου: οι επικοινωνίες, οι ήχοι των κινητήρων, τα πυρά από το έδαφος. Ιδίως όταν συμμετέχουμε σε μία διακλαδική μάχη, όπου δηλαδή συμμετέχουν δυνάμεις από αέρος, θάλασσας και ξηράς, τότε οι εκρήξεις, οι εκτοξεύσεις πυραύλων, οι ήχοι των πυροβόλων και των αντιαεροπορικών όπλων συνδυάζονται με τέτοιο καταιγιστικό τρόπο που θα τον ζήλευε ακόμα και το "Περλ Χάρμπορ".

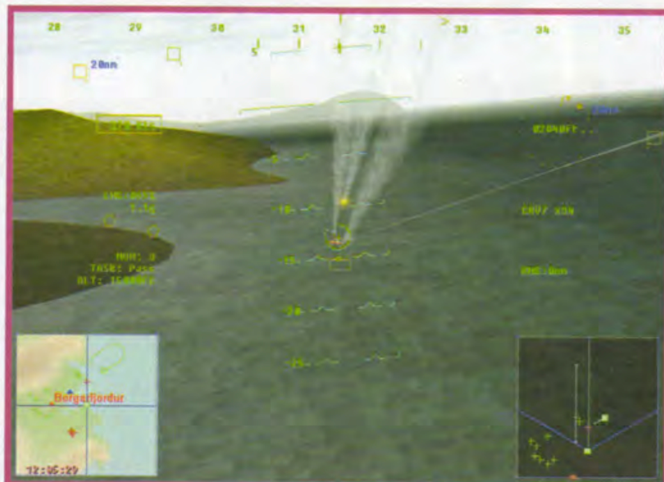

Αποψη του κοκπίτ.


Πλήττοντας στόχους επιφανείας.

Συμπερασματικά, τα γραφικά του Eurofighter Typhoon δεν είναι καθόλου άσχημα και με κάποιες βελτιώσεις θα γίνουν ακόμη καλύτερα, ενώ στον ήχο τα πράγματα είναι σαφώς καλύτερα, συγκρινόμενα και με αρκετούς τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει κατά καιρούς. Σίγουρα αν είχε προσεχθεί λίγο παραπάνω το γραφικό κομμάτι, τότε σε αυτόν τον τομέα ο τίτλος θα έπαιρνε άριστα!

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σε αυτό το σημείο μάς περίμενε ακόμη μία έκπληξη όσον αφορά στο χειρισμό του Eurofighter Typhoon και στην παράδοση της DID να δίνει έμφαση σε τεχνικές και πτητικές λεπτομέρειες. Στο παιχνίδι, όπως προαναφέρθηκε, δεν θα έχετε να ανησυχείτε για το πόσο γρήγορα θα μάθετε να χειρίζεστε το αεροπλάνο και τις επιμέρους λειτουργίες του, καθώς οι προγραμματιστές του τίτλου έχουν φροντίσει να απλοποιήσουν αρκετά το χειρισμό. Με πολύ λίγα πατήματα των πλήκτρων χειρίζεστε άψογα τα radars, κλειδώνετε τον εχθρό και εξαπολύετε τα θανατηφόρα βλήματά σας. Αλλά και στην πτήση αυτή καθαυτή δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα. Το μόνο που πρέπει να προσέξετε είναι οι υψη-



Μπορείτε αν θέλετε να επιλέξετε να μην εμφανίζεται το HUD.



Μέσω των ειδήσεων ενημερώνεστε περαιτέρω για την κρίση.

λές επιταχύνσεις, τις οποίες αναγκαστικά θα πραγματοποιήσετε, ιδίως αν εμπλακείτε σε κλειστή αερομαχία, όπου τα black outs θα σας εμποδίσουν να καταδιώξετε τον εχθρό και να τον κρατήσετε μπροστά σας.

Επίσης, αρκετά δύσκολο είναι να πετύχετε με την πρώτη βολή το εχθρικό αεροσκάφος με BVR (Beyond Visual Range) πυραύλους. Πιο συχνά ίσως θα χρησιμοποιείτε Short Range βλήματα, αλλά τις πιο πολλές φορές θα αναγκαστείτε να εμπλακείτε σε κλειστή αερομαχία χρησιμοποιώντας την κλασική μέθοδο του πυροβόλου, κάτι που ανεβάζει ακόμα περισσότερο την αδρεναλίνη. Επιπλέον, όταν έχετε να χτυπήσετε στόχους εδάφους ή επιφανείας, φροντίστε να μην πετάτε σε αρκετά χαμηλό ύψος ή αν πραγματοποιείτε βύθιση, μόλις ελευθερώσετε τη βόμβα, αναρριχηθείτε αμέσως και απομακρυνθείτε όσο πιο γρήγορα γίνεται, καθ' ότι τα αντιαεροπορικά πυρά είναι πάρα πολύ πυκνά.

Το σημείο που καθιστά το Eurofighter Typhoon ξεχωριστό είναι ο τρόπος με τον οποίο ξετυλίγεται το σενάριό του. Καταρχήν, γίνεστε αρχηγός μιας ομάδας 8 πιλότων οι οποίοι δρουν από διαφορετικά σημεία της Ισλανδίας. Ο καθένας έχει το δικό του ιστορικό και τις δικές του ικανότητες, καθώς και τα δικά του στοιχεία στο χαρακτήρα του. Επιλέγοντάς τους, μπορείτε να χειριστείτε τον καθένα διαφορετικά. Ο ένας, π.χ., βρίσκεται στην καφετέρια περιμένοντας την επόμενη αποστολή, ενώ ο άλλος πετάει. Εσείς, αν θέλετε, μπορείτε να μπείτε στο κοκπίτ εκείνου που πετά ή να παρακολουθείτε τον άλλο που είναι στην καφετέρια και παίζει μπιλιάρδο μέσα από ένα τρισδιάστατο βίντεο. Με τη λογική των 3D videos γίνονται το briefing, το debriefing, η ενδεχόμενη διάσωση από εκτίναξη με αλεξίπτωτο ή ακόμα και η σύλληψη για αιχμαλωσία. Μέχρι και η τροχοδρόμηση γίνεται με τέτοιο βίντεο, βγάζοντάς σας από αυτόν τον μπελά. Με τη δυνατότητα να μεταπηδάτε από το ένα κοκπίτ στο άλλο, μπορείτε να μοιράσετε τη δράση ανάλογα με το πού υπάρχει περισσότερος... χαβαλές. Μπορεί στον ένα πιλότο σας να ανατεθεί μία ανιαρή αποστολή περιπολίας, χωρίς καμία απολύτως άλλη ενέργεια, και στον άλλο να βομβαρδίσει αεροπλανοφόρο. Ετσι, μπορείτε να αφήσετε τον έναν πιλότο να εκτελέσει την αποστολή περιπολίας στον υπολογιστή - ο οποίος σημειωτέον θα τον προσγειώσει άψογα - και εσείς να αναλάβετε την αποστολή βομβαρδισμού, η οποία σαφώς θα έχει περισσότερο ενδιαφέρον.

Εννοείται πως πρέπει να διατηρήσετε ζωντανούς τους πιλότους σας, διότι αν σκοτωθούν οι περισσότεροι, τότε να είστε σίγουροι πως θα χάσετε τον πόλεμο. Αν, από την άλλη, καταφέρετε να διατηρήσετε ζωντανούς τους περισσότερους από αυτούς - για να μην πω όλους -, τότε έχετε πολλές ελπίδες για να αναδειχτείτε νικητής. Αν το αεροπλάνο σας χτυπηθεί και δεν έχετε άλλη εκλογή από το να εκτιναχθείτε, φροντίστε να το κάνετε όσο το δυνατόν πιο κοντά σε φιλική βάση. Αν είστε πάνω από τη θάλασσα, όσο το αεροπλάνο σάς το επιτρέπει, φέρτε το πάνω από την ξηρά και κατόπιν εγκαταλείψτε το. Ολα αυτά τα κάνετε για να μειώσετε την πιθανότητα θανάτου των πιλότων σας. Αν εγκαταλείψετε το αεροπλάνο μακριά από τις συμμαχικές δυνάμεις, υπάρχει μεγάλη πιθανότητα αιχμαλωσίας και έπειτα θανάτου κατά τις ανακρίσεις, εάν δε εγκαταλείψετε το αεροπλάνο μακριά από τις ακτές, τότε υπάρχει σοβαρό ενδεχόμενο ο πιλότος να πεθάνει από το πολικό ψύχος του ωκεανού.

Τα προαναφερθέντα συνθέτουν μία κινηματογραφική πλοκή στο σενάριο του τίτλου, ιδίως με τα 3D βίντεο αλλά και τις περιοδικές αναφορές του Τύπου με βίντεο που περιλαμβάνουν έκτακτα δελτία ειδήσεων.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Eurofighter Typhoon είναι ένας αξιόλογος τίτλος, με ένα πολύ καλά στημένο σενάριο, στο οποίο προσδίδεται κατά κάποιον τρόπο κινηματογραφική πλοκή με την προσθήκη των τρισδιάστατων βίντεο από τις δραστηριότητες των πιλότων, αλλά και από τα έκτακτα δελτία ειδήσεων, τα οποία περιγράφουν με αρκετή λεπτομέρεια τα δραματικά τεκταινόμενα. Το σημείο όπου επιδέχεται κάποιες βελτιώσεις είναι τα γραφικά, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι είναι άσχημα. Πιστεύω ότι, τελικά, θα περάσετε αρκετές ευχάριστες ώρες με το Eurofighter Typhoon της DID. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	76
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	88

81



Ενας τίτλος με καλοστημένο σενάριο και άφθονη δράση, ο οποίος αξίζει προσοχής.

Quest for Glory 4 1/2

SO YOU THOUGHT YOU WERE A HERO

Η σειρά των Quest for Glory είναι μία από τις πιο αγαπημένες των φίλων της άλλοτε μεγάλης και κραταιάς Sierra. Οι δημιουργοί της, Lori και Corey Cole, κατόρθωσαν να ιδρύσουν ένα νέο είδος παιχνιδιού, μία πρωτότυπη υβριδική σειρά, που συνδύαζε με τον καλύτερο τρόπο τα πιο θετικά στοιχεία των Adventures & RPGs. Οταν άκουσα για πρώτη φορά ότι ετοιμαζόταν ένα fan game βασισμένο στη σειρά, ομολογώ ότι δεν έδωσα ιδιαίτερη βαρύτητα. Τελικά, το Quest for Glory 4 1/2: So You Thought You Were a Hero είναι μία πολύ ενδιαφέρουσα παρωδία του πρώτου παιχνιδιού της εκπληκτικής αυτής σειράς.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Η τελευταία έκδοση του Quest for Glory 4 1/2: So You Thought You Were a Hero, η οποία είναι ελεύθερη για downloading, είναι η DOS Version 2.2. Αν η λέξη DOS σας προκαλεί ανησυχία, ηρεμήστε. Το παιχνίδι τρέχει κανονικά μέσα από τα Windows και έχει ήδη συμπεριληφθεί στο CD του περιοδικού μας. Για να το τρέχετε πιο εύκολα, κάνετε ένα shortcut του αρχείου QFG.EXE και βάλτε το στο desktop των Windows σας. Πριν να τρέξετε το πρόγραμμα, τρέξτε το αρχείο SETUP.BAT και μέσω της επιλογής SELECT SCREEN RESOLUTION διαλέξτε την ανάλυση που θα τρέξει το παιχνίδι στον υπολογιστή σας. Σε μένα δεν έτρεχε ούτε η ανάλυση 320x200 ούτε η 960x600. Η μοναδική ανάλυση που δούλεψε κανονικά ήταν η 640x400.



Το αρχικό μενού του παιχνιδιού.



Εδώ υπάρχει ένα bug του παιχνιδιού. Σκοτώνεις το τέρας με το meep toy, παίρνεις τους σχετικούς πόντους, αλλά αν πλησιάσεις στον γκρεμό, το τέρας ξαναεμφανίζεται (!) και σε σκοτώνει!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι εξελίσσεται στην πασίγνωστη στους φίλους της σειράς κοιλάδα του Spielburg. Ολα πάνε στραβά, τίποτα δεν φαίνεται να δουλεύει ή να εξελίσσεται κανονικά. Η γνωστή μας και πανέμορφη Elsa Von Spielburg έχει και πάλι εξαφανιστεί. Ο αγαπητός σε όλους σερίφης της πόλης βρέθηκε δολοφονημένος. Ως δολοφόνος του έχει συλληφθεί ο κρεοπώλης της πόλης, αλλά οι περισσότεροι κάτοικοι φαίνεται να πιστεύουν στην αθωότητά του.

Γενικά όλη η κοιλάδα βρίσκεται σε ένα χάος. Η μεγάλη συρροή των ηρώων που έτρεξαν στην περιοχή δεν είχε σχεδόν κανένα αποτέλεσμα. Μέχρι που εσύ, ο μεγάλος και τρανός ήρωας της περιοχής, αποφασίζεις να επιστρέψεις ξανά.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
FAN GAME
(http://qfg2001.cjb.net/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium, 128MB RAM, Windows 95 και άνω, κάρτα γραφικών που υποστηρίζει ανάλυση 320x200, 80MB στον σκληρό μαζί με τα Saves.

Ολοι, ή σχεδόν όλοι, σε καλωσορίζουν, αφού είσαι η τελευταία ελπίδα τους. Ως ο μεγαλύτερος ήρωας που έχει καταγραφεί στην ιστορία της περιοχής, και όχι μόνο, πρέπει να επαναφέρεις την τάξη.

Το παιχνίδι είναι μία σάτιρα, μία παρωδία της σειράς με πάρα πολύ έξυπνες ιδέες και μπόλικο χιούμορ. Ενα χιούμορ που απευθύνεται πρώτιστα στους φίλους των Quest for Glory και, υπό αυτήν την έννοια, μπορεί να ξενίσει τους παίκτες που δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία από τη μοναδική αυτή σειρά.

Την εποχή αυτή ετοιμάζονται διάφορα παιχνίδια που θα βασίζονται στη μοναδική σειρά των Quest for Glory. Στο επόμενο "Dark Side of Gaming" θα αναφερθώ διεξοδικά σε αυτά τα παιχνίδια - projects, αφού, κατά τη γνώμη μου, το αξίζουν. Μάλιστα, στο επόμενο CD του περιοδικού μας θα απολαύσετε το demo ενός από αυτά τα παιχνίδια που κυκλοφόρησε πρόσφατα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως προαναφέρθηκε, τα γραφικά του παιχνιδιού τρέχουν σε τρεις διαφορετικές αναλύσεις και αυτό είναι οπωσδήποτε πολύ σημαντικό στοιχείο για το παιχνίδι αυτό καθαυτό. Το Quest for Glory 4 1/2: So You Thought You Were a Hero έχει δημιουργηθεί από το Adventure Game Studio, ενώ τα γραφικά του δείχνουν καλύτερα από τα παρόμοια που έχουν χρησιμοποιηθεί στην επανέκδοση του παιχνιδιού, που έγινε με τον τίτλο Quest of Glory 1: So You Want to Be a Hero το 1992, το οποίο χρησιμοποιεί το ίδιο user interface. Να μην ξεχνάτε ότι το πρωτότυπο φέρει τον τίτλο Hero's Quest, αλλά η Sierra άλλαξε το όνομα της σειράς σε Quest for Glory, αφού τον σχετικό τίτλο είχε κατοχυρώσει άλλη εταιρεία για ένα επιτραπέζιο RPG. Σχεδόν όλες οι τοποθεσίες παραμένουν οι ίδιες, με μερικές φυσικά αλλαγές ή προσθήκες για τις ανάγκες του παιχνιδιού.



Το παλιό, καλό πανδοχείο έχει γίνει τώρα πια Social Club!



Κοιτάξτε εξέλιξη το τρομερό Baba Yoga's hut.

Ο ήχος του Quest for Glory 4 1/2: So You Thought You Were a Hero είναι αρκετά καλός, ενσωματώνοντας όλη την κλασική μουσική της σειράς με την τόσο ξεχωριστή και χαρακτηριστική χροιά της. Στο παιχνίδι δεν υπάρχει καθόλου speech, κάτι που δεν νομίζω να ενοχλήσει κανέναν.

Το παιχνίδι στηρίζεται στο ειδικό Menu Icon user interface που καθιέρωσε η Sierra μετά την εμφάνιση του King's Quest 5 με τις απαραίτητες, βέβαια, αλλαγές. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται η ειδική Menu Icon Bar, η οποία περιέχει τα icons WALK, LOOK, DO/ACT, TALK, ACTIONS & SPECIAL ITEMS, CAST SPELLS, επιλεγμένο ITEM, INVENTORY, OPTIONS και HELP. Σημειώστε ότι πατώντας το δεξί κλικ του mouse, ο κέρσορας αλλάζει κυκλικά στα προαναφερόμενα icons. Το icon ACTIONS & SPECIAL ITEMS περιέχει τα WALK, RUN, STEALTH, SLEEP/REST, CHARACTER STATISTICS και TIME. Οι μάχες διεξάγονται με το νέο σύστημα που καθιέρωσε το νέο αυτό user interface. Οσοι δεν είστε εξοικειωμένοι με αυτό και έχετε επιλέξει ένα Magic User ως χαρακτήρα, προσέξτε ότι κάνοντας κλικ στο κεντρικό icon αλλάζετε ανάμεσα σε μάχη με όπλα και σε μάχη με spells.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλή και το χιούμορ είναι διάχυτο σε όλες τις τοποθεσίες όπου στην παλιά έκδοση συνέβαινε κάτι. Σημειώστε ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού τού έδωσαν τον τίτλο "4 1/2", μια και θεωρούν ότι με το απαράδεκτο γι' αυτούς Quest for Glory 5 η Sierra "πρόδωσε" όλα αυτά τα στοιχεία που έκαναν τη σειρά αυτή τόσο αγαπητή.

Το Quest for Glory 4 1/2: So You Thought You Were a Hero παρουσιάζει μία σχετική απόκλιση από το αντίστοιχο πρώτο της επίσημης σειράς που σατιρίζει. Αυτή η απόκλιση έχει να κάνει με το χαρακτήρα του παιχνιδιού. Με αυτό δεν εννοώ το γεγονός ότι πρόκειται για ένα parody game, αλλά για κάτι πιο σύνθετο. Στο Quest for Glory 1 η δράση ήταν πολύ έξυπνα δομημένη γύρω από το μικτό χαρακτήρα του παιχνιδιού, γύρω από το γεγονός ότι επρόκειτο για ένα 50% RPG και κατά το υπόλοιπο 50% adventure. Ετσι, μία σειρά πραγμάτων που έπρεπε να γίνουν για να προχωρήσει η σεναριακή εξέλιξη και δράση ήταν βασισμένα στην αντίστοιχη ανάπτυξη του χαρακτήρα σου. Με άλλα λόγια, οι μάχες και η ανάπτυξη του χαρακτήρα σου έπαιζαν καθοριστικό ρόλο, όπως εξάλλου συμβαίνει και σε κάθε κανονικό RPG. Στο Quest for Glory 4 1/2 αυτή η μοναδική ισορροπία που έδωσε τόσο μεγάλη αίγλη στη σειρά δεν φαίνεται να υπάρχει.

Το παιχνίδι περιέχει σημαντικούς γρίφους, αλλά οι μάχες φαίνονται ξεκάρφωτες, σαν να πρέπει να συμβαίνουν μόνο και μόνο επειδή αυτό επιβάλλεται γενικά στη σειρά. Αν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις, μπορείς να το προχωρήσεις πάρα πολύ, έχοντας έναν πολύ αδύνατο χαρακτήρα, κάτι που στο πρωτότυπο δεν συνέβαινε με τίποτα. Επίσης, μου έκανε αρνητική εντύπωση το γεγονός ότι το παιχνίδι δεν σου επιτρέπει να δημιουργήσεις το χαρακτήρα σου, γεγονός που ήταν τόσο σημαντικό στην κανονική σειρά, αλλά ουσιαστικά διαλέγεις ανάμεσα σε προσχεδιασμένους χαρακτήρες.

Οι γρίφοι είναι καθαρά adventureστικοι και αρκετοί μπορεί να δυσκολέψουν πάρα πολύ τους ανυποψίαστους χρήστες. Μερικοί έχουν αρκετή πλάκα και φανερώνουν την πρόθεση των δημιουργών του παιχνιδιού για ένα έντονα σατιρικό χιούμορ, άλλοι όμως είναι πιο "σοβαροί". Το φινάλε του παιχνιδιού είναι πολύ καλό, ιδιαίτερα έξυπνο και δείχνει ότι οι δημιουργοί του έχουν πολλά χαρίσματα. Μακάρι η επίσημη Sierra να κυκλοφορούσε παιχνίδια που στον τομέα της ατμόσφαιρας, της αίσθησης που μεταδίδουν στον παίκτη να ήταν όπως αυτό.

Εφοδιαστείτε με food rations και healing - stamina potions και παίξτε το Quest for Glory 4 1/2: So You Thought You Were a Hero. Είμαι σίγουρος ότι θα το ευχαριστηθείτε αρκετά. Εγώ το παίζω για τρίτη φορά, ψάχνοντας, τι άλλο, τους πόντους που μου λείπουν για να κάνω ένα τέλειο σκορ με χαρακτήρα Fighter. PC

ΤΑ ΕΠΙΣΗΜΑ QUEST FOR GLORY

Στη σειρά των Quest for Glory έχουν κυκλοφορήσει τα εξής παιχνίδια από τη Sierra:

1. **HERO's QUEST: SO YOU WANT TO BE A HERO (QUEST OF GLORY 1) το 1989.**
2. **QUEST FOR GLORY 2: TRIAL BY FIRE το 1990.**
3. **QUEST FOR GLORY 3: WAGES OF WAR το 1992.**
4. **QUEST FOR GLORY 1: SO YOU WANT TO BE A HERO (REMAKE) το 1992.**
5. **QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS το 1993.**
6. **QUEST FOR ANTHOLOGY (QUEST FOR GLORY 1-4) το 1996.**
7. **QUEST FOR GLORY 5: DRAGON FIRE το 1999.**

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	75
ΣΕΝΑΡΙΟ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90
ΔΡΑΣΗ	80

85



Το Quest for Glory 4 1/2: So You Thought You Were a Hero είναι ένα parody game του πρώτου παιχνιδιού της σειράς και όχι μόνο. Οσοι έχετε αγαπήσει τη σειρά των Quest for Glory και ειδικά το πρώτο της σειράς, που είναι και το καλύτερό της, δείτε το οπωσδήποτε.

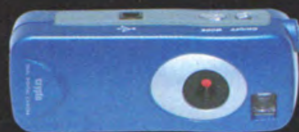
PC & Multimedia



TV-Radio tuner PCI
TV PCI



Compact PLUS USB Web Cam
Compact USB Web Cam



Web camera & Φωτογραφική μηχανή





ΜΕ ΑΣΥΓΚΡΙΤΑ ΠΛΕΟΝΕΚΤΗΜΑΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ

- **Προσφέρουν τεχνολογία αιχμής με μεγάλη διάρκεια ζωής**
- **Εξασφαλίζουν εύκολη και γρήγορη πρόσβαση στο Internet** με τα περιφερειακά της Crypto
- **Επεκτάσιμα με εσωτερικές κάρτες PCI ή με εξωτερικά περιφερειακά USB**
- **Είναι εξοπλισμένα με τη νέα τεχνολογία ACPI που τα κάνει να σβήνουν αυτόματα και να επανέρχονται με το πάτημα ενός πλήκτρου**
- **Μικρά** σε μέγεθος, με **ελκυστική εμφάνιση** για να προσαρμόζονται εύκολα στο χώρο σας
- **Απλά στη χρήση** και **φιλικά προς το περιβάλλον** (με ελάχιστη κατανάλωση ηλεκτρικού ρεύματος)
- **Μιλάει τη γλώσσα σας,** αφού όλες οι οδηγίες χρήσης τους είναι στα ελληνικά
- **Διαθέτουν άριστη ποιότητα υλικών** που εξασφαλίζουν την καλύτερη σχέση τιμής προς απόδοση
- **Συνδυάζουν επώνυμη ποιότητα, αξιοπιστία και υποστήριξη Crypto**
- **Προσφέρονται με 3 χρόνια εγγύηση**

Ενημερωθείτε για τα σημεία πώλησης του i-net στο 612.2513

Βασική σύνθεση
M/B Biostar Chipset VIA 133 / 686A
VGA on board Trident Blade 3D 2 – 8MB
64 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 10 GB ATA 100
CD-ROM 52x
Modem CRYPTO Best 56K PCI
Sound Card on board AC-97 2.1 Codec
Ποντίκι Scroll
Ηχεία 140W ή 180W (iNet)
2 USB, 1 serial, 1 parallel, 1 game
MS Windows ME
Δώρο 1 μήνας INTERNET, Star Office

Επιλογές
CPU Intel Celeron ή Pentium III
CPU AMD Duron ή Athlon
VGA on board S3 Savage4 8 – 32MB
Graphics 16/32/64MB AGPx4
128 MB SDRAM (133 MHz)
HDD 20/30 GB ATA 100
CD-RW & DVD
Ολα τα περιφερειακά προϊόντα CRYPTO
Οθόνη της επιλογής σας

μ' ένα click
ενημερωθείτε για τις τιμές και φτιάξτε το PC που ταιριάζει στις ανάγκες σας στο www.crypto.gr

Data Telecommunication

ISDN



Εξωτερικό USB TA 128
Εσωτερική κάρτα PCI 128

MODEM



Εξωτερικά modems USB / RS 232
Εσωτερικές κάρτες PCI
Modems ειδικού τύπου

VIDEOPHONE



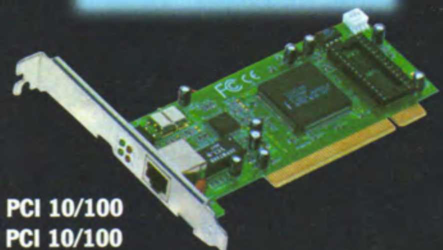
Εικονοτηλέφωνο ISDN USB
Εικονοτηλέφωνο ISDN PCI

CALLER ID



Συσκευή αναγνώρισης κλήσεων

LAN



FastStation PCI 10/100
FastMaster PCI 10/100



Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: (01) 612 2513 fax: 612 2512 http://www.crypto.gr

τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:



BIG CITY	ΓΕΡΜΑΝΟΣ	computer ALFA	Direct	e-motion	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ	MICROCHIP	MICRO LAND	multirama	ONE WAY	πλαισιο
τηλ 53.86.000	τηλ 0800-40000	τηλ 38.38.795	τηλ 33.01.031	τηλ 0800-33000	τηλ 57.03.100	τηλ 99.16.945	τηλ 0800-30000	τηλ 0801-150000	τηλ 0800-11000	τηλ 0800-12345

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ •C-TECH ΕΛΛΑΣ τηλ. 9760264 **ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 6017630 **ΑΘΗΝΑ - ΚΕΝΤΡΟ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 3840243 •COSMOS τηλ. 3835200 •FUTURE τηλ. 3300036 •INFOSUPPORT τηλ. 8843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ τηλ. 5200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ τηλ. 3843636 •PROTELESYS τηλ. 2529990 **ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ** •KEL-COMPUTERS τηλ. 8238170 **ΓΛΥΦΑΔΑ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 8945527 **ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9607290 **ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ** •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 9957657 **ΚΟΛΩΝΟΣ** •FREE BYTES τηλ. 5132673 **ΜΑΡΟΥΣΙ** •ΔΙΟΔΟΣ τηλ. 8050178 **ΜΟΣΧΑΤΟ** •POWER SYSTEM τηλ. 4833722 **Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •SET UP COMP τηλ. 2850226 **Ν. ΣΜΥΡΝΗ** •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 9317920 **ΝΙΚΑΙΑ** •DIGICOM τηλ. 4914350 •PROGRESS SOLUTION τηλ. 4953600 **ΠΑΓΚΡΑΤΙ** •OPTION COMP τηλ. 7521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ Ο.Ε τηλ. 7562524 **Π. ΦΑΛΗΡΟ** •UNLIMITED τηλ. 9818288 **ΠΕΙΡΑΙΑΣ** •AM COMPUTER τηλ. 4280710 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 4101033 •SYSCOM τηλ. 4524548 •STEP τηλ. 4184391 **ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ** •ΓΡΑΜΜΗ τηλ. 5785801 •ΕΙΚΟΝΑ-ΗΧΟΣ τηλ. 5782260 **ΑΓΡΙΝΙΟ** •ΖΑΡΝΑΒΕΛΗΣ-ΣΑΜΨΩΝ τηλ. 55722 **ΒΟΛΟΣ** •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ τηλ. 56949 •TELECOM CLUB τηλ. 76777 **ΕΔΕΣΣΑ** •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ. τηλ. 21888 **ΗΡΑΚΛΕΙΟ** •UNICOMP τηλ. 255655 •ΓΡΑΜΜΗ Η/Υ τηλ. 242618 **ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ** •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP τηλ. 837063 **ΚΟΜΟΤΗΝΗ** •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ τηλ. 81022 **ΛΑΜΙΑ** •ΧΑΛΑΤΣΗΣ-ΔΕΔΟΥΣΗΣ τηλ. 34796 •STEP COMPUTER τηλ. 621752 **ΛΗΜΝΟΣ** •PC-COM τηλ. 71620 **ΜΥΤΙΛΗΝΗ** •NETWORK COMPUTERS τηλ. 47934 **ΝΑΞΟΣ** •ΝΑΞΟΣ-COMPUTER τηλ. 23800 **ΡΑΦΗΝΑ** •DATA SYSTEM τηλ. 25949 **ΡΟΔΟΣ** •SYNCOM τηλ. 70160 **ΤΡΙΚΑΛΑ** •ΔΙΚΤΥΟΡΑΜΑ τηλ. 28805 **ΧΑΛΚΙΔΑ** •S/W H/W TECHNICS τηλ. 22702 **ΧΑΝΙΑ** •PC-HOUSE τηλ. 51185 **ΧΙΟΣ** •ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΑΙΓΑΙΟΥ τηλ. 41826

Ο Νοέμβριος ήταν πάντα ένας παράξενος, γλυκανάλατος μήνας, αφού από τη μια μεριά μερικοί ακόμα δεν μπορούν να ξεχάσουν τις καλοκαιρινές διακοπές, από την άλλη, κάποιοι άλλοι βιάζονται να έρθουν οι διακοπές των Χριστουγέννων... Αν μέσα σε όλα αυτά βάλουμε και τον καιρό, ο οποίος δεν μπορεί να αποφασίσει ακόμα ποιες απ' όλες τις... διακοπές θέλει να μας θυμίζει, προκύπτει μια απελπιστική κατάσταση, που δεν εμπνέει κανέναν! Μοναδική όαση στην έρημο της απελπισίας τα "Tips" του "PC Master"!

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES

Αν και είμαι εχθρός αυτών των παιχνιδιών (προτιμώ να σκοτώνω ανθρώπους στα παιχνίδια που παίζω), η απειλητική μορφή του αρχισυντάκτη πάνω από το κεφάλι μου και ο άνεμος που σφυρίζει σχίζοντας τις άκρες του δερμάτινου μαστιγίου του δεν μου αφήνουν άλλη επιλογή από το να κάτσω και να γράψω tips για ευκολότερη... λαθροθηρία!

Πατήστε F2 για να δώσετε κωδικό και μετά πάλι F2 για την ενεργοποίησή του.

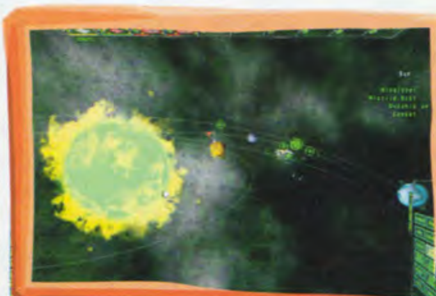
- **dh5find:** Σας φέρνει στο κοντινότερο ζώο
- **dh5findnext:** Επίσης, σας φέρνει στο κοντινότερο ζώο
- **dh5nofear:** Τα ζώα δεν σας φοβούνται
- **dh5water:** Βρέχει στο φτωχικό μας...



- **dh5zeus:** Αστραπές και κεραυνοί
- **dh5leaves:** Ηρθε το φθινόπωρο (άντε! Πότε;) και τα δένδρα χάνουν τα φύλλα τους
- **dh5truck:** Ο κυνηγός γίνεται... νταλικέρης!

FAR GATE

Οποιος βλέπει μακριά, φτάνει μακριά. Για να μπορέσετε να δείτε τα πράγματα ακόμα καλύτερα, καθώς παίζετε, δώστε "/182461" (χωρίς τα εισαγωγικά βεβαίως, βεβαίως) για να ενεργοποιήσετε τους ακόλουθους "βρώμικους" κωδικούς:



- **/instabuild:** Φτιάχνονται αυτόματα όλες οι μονάδες
- **/fog:** "Αναβοσβήνει" την ομίχλη μάχης (φαντάζομαι έχετε δει την επική ταινιάρα "Excalibur")
- **/gates:** Πάρε τα λεφτά (ματωμένα σε κάθε περίπτωση) και τρέχα!
- **/stats:** Αποκαλύπτει το Status Quo (όχι του Αιγαίου, πάντως)
- **/kenny:** Για όσους ξέρουν από South Park, ο Kenny είναι αυτός που πεθαίνει σε κάθε επεισόδιο! Εδώ, πεθαίνουν όλοι οι εχθροί.

Για να έχετε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές, μπορείτε να κλέψετε με τον εξής τρόπο: Στο βασικό μενού του παιχνιδιού δώστε "superxstudios". Αυτά...

ALIENS AND AMAZONS

Εξωγήινοι και Αμαζόνες! Πώς σας φαίνεται αυτό; Τελικά, είναι μεγάλη αδικία για τους εξωγήινους να είναι πάντα παρεξηγημένα όντα -αν σκεφτεί κανείς πόσα παιχνίδια τούς παρουσιάζουν αιμοδιψείς και καταστρεπτικούς (μπρρρρ). Οι αμαζόνες, από την άλλη, είναι οι πασίγνωστες γυναίκες πολεμίστριες, όμορφες (εντάξει, τις περισσότερες φορές), περήφανες και δυνατές - η φαντασίωση κάθε PC gamer! Οπως και να έχει, είναι πολύ δύσκολο να τα βάζετε με όλους, γι' αυτό ρίξτε μια ματιά στα ακόλουθα "κλεψίματα" που μπορείτε να ενεργοποιήσετε καθώς βρίσκεστε στη δράση του παιχνιδιού.

- **WINNER:** Απευθείας νίκη
- **MAGICEYE:** Διώχνει το fog από τον display map
- **LOLLY:** Αυξάνει τα lollypops
- **MAGGOTS JUICE:** Αυξάνει το mushroom juice
- **CHOCO:** Αυξάνει τα chocolate cakes
- **WARTIME:** Αυξάνει τα arms
- **IAMHUNGRY:** Δίνει food
- **IRONMAN:** Δίνει iron
- **STONEMASON:** Δίνει stone
- **LUMBERJACK:** Δίνει wood
- **RAIN:** Grows crops
- **CASHCOW:** Δίνει gold $5.000 τη φορά

Προσοχή: *Το cheat CASHCOW δεν είναι περιορισμένο, αλλά τα υπόλοιπα τείνουν να γεμίσουν το storage. Κάνετε, λοιπόν, λίγο κουμάντο στη διαχείριση.*

EXTREME PAINTBRAWL 2

Αυτό μάλιστα! Μιλάμε για το χειρότερο παιχνίδι όλων των εποχών (μαζί με το Lost World: Trespasser για όσους θυμούνται), οπότε δεν χρειάζεται να ασχοληθείτε με αυτό. Αν πάλι για κάποιον λόγο δεν μπορείτε να κάνετε αλλιώς (αν, για παράδειγμα, είστε συντάκτες άλλου περιοδικού και χρησιμοποιείτε για οδηγό ως συνήθως το "PC Master"), ονομάστε την ομάδα σας "MAFIA" και θα πάρετε αμέτρητα λεφτά, τους καλύτερους συμπαίκτες και όλα τα markers. Αν και ύστερα από αυτό συνεχίζετε να μη θέλετε να παίξετε, δεν σας αδικεί κανείς.

FLIGHT UNLIMITED 3

Το Flight Unlimited είναι ένα παιχνίδι εξομοίωσης πολιτικών αεροσκαφών στο στυλ του Flight Simulator της Microsoft. Πρόκειται δηλαδή για ένα ειρηνικό παιχνίδι, χωρίς αερομαχίες, βομβαρδισμούς και τέτοια. Βεβαίως, μετά τα γνωστά γεγονότα (ναι, αυτά!), μπορεί και να απαγορευθεί η παραγωγή τέτοιων παιχνιδιών στο μέλλον! Χε χε...

Hotkeys αυτόματου πιλότου

Τα πέντε αεροσκάφη από το Flight Unlimited 2 δεν έχουν εξοπλισμό αυτόματου πιλότου στις κονσόλες χειρισμού τους. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε λειτουργίες αυτόματου πιλότου. Πατήστε το A για να ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε τον αυτόματο πιλότο, Alt-A για να μείνετε στο συγκεκριμένο υψόμετρο, Alt-H για να διατηρήσε-



τε την κατεύθυνσή σας, Alt-N για να οδηγηθείτε στο σημείο προορισμού 1, Alt-S για να διατηρήσετε την ταχύτητά σας, Alt-V για να διατηρήσετε την κάθετη ταχύτητά σας, Alt-W για να κλείσετε τα αεροπτερύγια και, τέλος, Alt-M για "κλείδωμα" των οργάνων τη στιγμή της πρόσβασης στο σημείο προσγείωσης.

Διόρθωση πορείας με χρήση αυτόματου πιλότου

Αν έχετε οποιοδήποτε πρόβλημα ή αντιμετωπίζετε κάποια δυσκολία στο μανουβράρισμα του αεροσκάφους για τη διατήρηση σταθερής πορείας, απλώς ενεργοποιήστε τον αυτόματο πιλότο και αφήστε αυτόν να κάνει τη δουλειά. Μόλις τον απενεργοποιήσετε, θα έχετε πάρει μια ισορροπημένη πορεία, την οποία μπορείτε να συνεχίσετε.

Οδηγός προσγείωσης

Αν δεν ξέρετε προς τα πού πρέπει να κατευθυνθείτε μόλις σας δίνονται συγκεκριμένες οδηγίες από τον πύργο ελέγχου, μπορείτε να πατήσετε Alt-F12 για να ενεργοποιήσετε τη βοήθεια χάραξης πορείας. Μία πράσινη γραμμή θα εμφανιστεί, που οδηγεί στον αεροδιάδρομο προσγείωσης.

OPERATION FLASHPOINT

Σε αυτό το επίκαιρο παιχνίδι, η αποστολή σας είναι αρκετά δύσκολη. Για να την απλουστεύσετε λιγάκι, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτό το cheat επιλογής επιπέδων.



Από το βασικό μενού του παιχνιδιού, κρατήστε πατημένο το αριστερό Shift και πατήστε το πλήκτρο "-" του αριθμητικού πληκτρολογίου. Αφήστε τα και τα δύο και πληκτρολογήστε τη λέξη "campaign" για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

"Εμπρός για έναν κόσμο χαρούμενο και ευτυχισμένο". Ωραία αρχή για στήλη με tips, δεν νομίζετε; Στην περίπτωση του First Resistance, θα χρειαστεί να κάνετε λίγο hacking για να ενεργοποιήσετε τα παρακάτω κλεψίματα. Αυτό δεν πρέπει να σας φοβίζει. Μα όχι, μην κρύβεστε. Απλώς ακολουθήστε πιστά τις οδηγίες.

Επιλογή επιπέδου

Στο φάκελο όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι, βρείτε το αρχείο freedom.cfg. Κάνετε πρώτα ένα αντίγραφο ασφαλείας σε κάποιον άλλο φάκελο (για την περίπτωση που κάτι πάει στραβά) και ανοίξτε το πρωτότυπο με κάποιο text editor. Προσθέστε στο τέλος της ακολουθίας τη γραμμή showmissions true και σώστε το αρχείο. Επειτα από αυτό, κάθε φορά που θα επιλέγετε "Load Game", θα περνάτε στο επόμενο επίπεδο.

Ενεργοποίηση Cheat mode

Επίσης, στο φάκελο όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι, βρίσκεται το αρχείο action.cfg. Αφού κάνετε πάλι πρώτα ένα αντίγραφο ασφαλείας σε κάποιον άλλο φάκελο, ανοίξτε το πρωτότυπο με κάποιον text editor. Προσθέστε στην κορυφή της ακολουθίας τη γραμμή bind tilde console και σώστε το αρχείο. Τώρα, μέσα από το παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο ˜και θα εμφανιστεί η κονσόλα στην οποία θα μπορείτε να δίνετε κάποιον από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **badguysarelousyshots.01:** Οι εχθροί έχουν λιγότεροι επιτυχία στις βολές
- **gimme x:** Οπου το "x" είναι ένα από τα αντικείμενα στη λίστα που ακολουθεί, τα οποία μπορείτε να ενεργοποιείτε με αυτή την εντολή (π.χ., για να ενεργοποιήσετε τις χειροβομβίδες, θα δώσετε "gimme allergen grenades")
- **toggleai:** Απενεργοποιεί την τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών
- **toggledoors:** Κλειδώνει και ξεκλειδώνει πόρτες
- **toggledamage:** Αλλάζει τα επίπεδα damage σε όλους τους χαρακτήρες
- **toggledetection:** Αλλάζει την ικανότητα των εχθρών να σας εντοπίσουν

Λίστα αντικειμένων:

- 1. allergen grenades
- 2. catteni blaster
- 3. catteni blaster ammo
- 4. catteni pistol
- 5. catteni pistol ammo
- 6. rifle
- 7. rifle ammo
- 8. toolkit

CONFLICT ZONE

Αν δεν τα βγάζετε πέρα σε αυτό το όμορφο όσο και δύσκολο παιχνίδι, ιδού μερικά κολπάκια που θα σας ξελαφρώσουν λίγο από το βάρος (και το άγχος). Την ώρα που παίζετε, πατήστε το πλήκτρο C, κατόπιν το Backspace και δώστε τους ακόλουθους κωδικούς:

- **WIN:** Κερδίζετε όλες τις αποστολές
- **REPLAY ALL MISSIONS:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές



- **MY TAYLOR IS RICH:** Ο ράφτης σας είναι πλούσιος και εσείς παίρνετε 20.000 πόντους και 100% πληθυσμό

GANGSTERS 2

Για να γίνετε επιτυχημένος γκάνγκστερ, υπάρχουν δύο τρόποι. Ο πρώτος είναι να είστε αδίστακτος και ο δεύτερος να έχετε τα απαραίτητα... cheats. Αν τα διαθέτετε και τα δύο, τότε σίγουρα το περιοδικό μας ενδιαφέρεται να σας προσλάβει. Αν δεν έχετε τίποτα απ' τα δύο, εμείς μπορούμε να σας δώσουμε φρεσκάδα στην αναπνοή και τα cheats... Δώστε τη λέξη "bangagong" ως όνομα του αρχηγού της συμμορίας σας και θα αποκτήσετε όλες τις πληροφορίες που κρύβονται στα γραφεία της αντίπαλης συμμορίας.

DEUS EX

Ο "από μηχανής θεός" και ο "Από PC Master Κλέφτης". Ενα απίστευτο παιχνίδι - να φανταστείτε, αυτό το λέω εγώ που σπάνια συγκινούμαι από παιχνίδια σε αυτό το βαθμό [πότε, επιτέλους, θα βγει το Unreal 2;)]. Σίγουρα δεν είστε τόσο καλοί παίκτες σαν εμένα (χμ... σαν να άκουσα τους Παλαιό και Κουράφαλο να διαμαρτύρονται - μήπως χρειάζονται ένα γερό μάθημα;), οπότε σας χρειάζεται η ακόλουθη λίστα με τα απαραίτητα κλεψίματα...

Ενεργοποίηση των cheats

Ο δρόμος για την επιτυχία δεν είναι εύκολος. Για να μπορέσετε να έχετε στη διάθεσή σας τα χρήσιμα cheats, κάνετε ένα αντίγραφο ασφαλείας και μετά ανοίξτε το αρχείο "user.ini" με έναν text editor. Το αρχείο αυτό βρίσκεται στο φάκελο deusex/system. Τώρα



Hints & tips

δώστε στο πλήκτρο Τ τη λειτουργία "talk". Αλλάξτε όλες τις άλλες λειτουργίες που μπορεί να έχει το πλήκτρο Τ, σώστε και βγείτε. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πατήστε το πλήκτρο Τ και θα εμφανιστεί ο διάλογος με τη λέξη "Say". Σβήστε την και γράψτε "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True" (με τα κεφαλαία και πεζά, όπως τα βλέπετε) για να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Από εδώ και πέρα όποτε θέλετε να ενεργοποιείτε κάποιο cheat, θα πρέπει να πατάτε πρώτα το πλήκτρο Τ και μετά να το γράφετε.

Η λίστα του Σίντλερ

Αφού πατήσετε το "Τ" και εμφανιστεί ο διάλογος, δώστε:

- **allcredits:** 10,000 credits
- **allaugs:** Όλα τα basic augmentations
- **allimages:** Όλα τα images
- **allskillpoints:** Όλα τα skill points
- **allskills:** Master σε όλα τα skills
- **allweapons:** Όλα τα όπλα
- **players only:** Απενεργοποιείται η εχθρική AI
- **walk:** Απενεργοποιούνται τα flight και no clipping modes



- **quotes:** Δείτε τα ending quotes
- **iamwarren:** Ενεργοποιείται το EMP field
- **fly:** Ενεργοποιείται το Flight mode
- **allammo:** Όλα τα πυρομαχικά
- **allenergy:** Φουλ ενέργεια
- **allhealth:** Φουλ υγεία
- **god:** God mode
- **danceparty:** Το κρυμμένο 4ο τέλος
- **legend:** Κρυφό μενού
- **tantalus:** Σκοτώνετε τον τρέχοντα στόχο
- **thereisnospoon:** Matrix mode
- **set deusex.jcdentonmale energy 10000:** Περισσότερη ενέργεια
- **ghost:** No clipping mode
- **huthut:** Programmer message
- **bighead:** Programmer message
- **slomo (number):** Ταχύτητα παιχνιδιού
- **fov (1-360):** Set view angle
- **item summon (item name):** Spawn indicated
- **spawnmass (number) (item name):** Spawn number of items



- **behindview 0:** Third party view απενεργοποιείται
- **behindview 1:** Third party view ενεργοποιείται
- **invisible (0 or 1):** Invisibility on/off
- **cheatview (character name):** Προεπισκόπηση χαρακτήρα
- **amphibious:** Αναπνέετε κάτω από το νερό
- **setjumpz (height):** Ρύθμιση αλτικής ικανότητας
- **killall (character type):** Σκοτώνετε συγκεκριμένους character types
- **killpawns:** Σκοτώνετε όλα τα pawns
- **removenanokey (nanokey number):** Αφαίρεση συγκεκριμένου nanokey
- **givenanokey (nanokey number):** Περιγραφή nanokey
- **togglewinstats:** Refresh rates
- **showrgbdialog:** Window color
- **opensesame:** Opens/hacks target
- **damageall (πόσο;):** Damage σε όλα τα μέρη του σώματος
- **damagepart (part number), (πόσο;):** Για να πληγώνετε κάποιο μέρος του σώματος

Part numbers

- 0: Head
- 1: Torso
- 2: Left arm
- 3: Right arm
- 4: Left leg
- 5: Right leg
- **augadd (όνομα cheat):** Εδώ συμπληρώνετε κάποιο από τα παρακάτω:
- **AugCombat:** Combat Strength
- **AugMuscle:** Microfibral Muscle
- **AugBallistic:** Ballistic Shield
- **AugShield:** Energy Shield
- **AugCloak:** Cloak
- **AugRadarTrans:** Radar Transparency
- **AugHeartlung:** Synthetic Heart
- **AugPower:** Power Recirculator
- **AugAqualung:** Swim better
- **AugHealing:** Increased healing rate
- **AugEnviro:** Environmental resistance
- **AugEMP:** EMP Shield
- **AugTarget:** Targeting
- **AugVision:** Vision Enhancement
- **AugDefense:** Aggressive Defense System
- **AugDrone:** Spy Drone
- **AugStealth:** Run silently
- **AugSpeed:** Run faster
- **open (level name):** Εδώ δίνετε επίπεδο ή ενδιάμεση σκηνή

Level names

- 00_Training
- 00_TrainingCombat
- 00_TrainingFinal
- 01_NYC_UNATCOHQ
- 01_NYC_UNATCOIsland
- 02_NYC_Bar
- 02_NYC_BatteryPark
- 02_NYC_FreeClinic
- 02_NYC_Hotel
- 02_NYC_Smug
- 02_NYC_Street
- 02_NYC_Underground
- 02_NYC_Warehouse
- 03_NYC_747
- 03_NYC_Airfield
- 03_NYC_AirfieldHeliBase
- 03_NYC_BatteryPark
- 03_NYC_BrooklynBridgeStation
- 03_NYC_Hangar
- 03_NYC_MolePeople
- 03_NYC_UNATCOHQ
- 03_NYC_UNATCOIsland
- 04_NYC_Bar
- 04_NYC_BatteryPark
- 04_NYC_Hotel
- 04_NYC_NSFHQ
- 04_NYC_Smug
- 04_NYC_Street
- 04_NYC_UNATCOHQ
- 04_NYC_UNATCOIsland
- 04_NYC_Underground
- 05_NYC_UNATCOHQ
- 05_NYC_UNATCOIsland
- 05_NYC_UNATCOMJ12lab
- 06_HongKong_Helibase
- 06_HongKong_MJ12lab
- 06_HongKong_Storage
- 06_HongKong_TongBase
- 06_HongKong_VersaLife
- 06_HongKong_WanChai_Canal
- 06_HongKong_WanChai_Garage
- 06_HongKong_WanChai_Market
- 06_HongKong_WanChai_Street
- 06_HongKong_WanChai_Underworld
- 08_NYC_Bar
- 08_NYC_FreeClinic
- 08_NYC_Hotel
- 08_NYC_Smug
- 08_NYC_Street


ΕΡΕΒΟΣ

- 08_NYC_Underground
- 09_NYC_Dockyard
- 09_NYC_Graveyard
- 09_NYC_Ship
- 09_NYC_ShipBelow
- 09_NYC_ShipFan
- 10_Paris_Catacombs
- 10_Paris_Catacombs_Tunnels
- 10_Paris_Chateau
- 10_Paris_Club
- 10_Paris_Metro
- 11_Paris_Cathedral
- 11_Paris_Everett
- 11_Paris_Underground
- 12_Vandenberg_Cmd
- 12_Vandenberg_Computer
- 12_Vandenberg_Gas
- 12_Vandenberg_Tunnels
- 14_OceanLab_Lab
- 14_Oceanlab_Silo
- 14_OceanLab_UC
- 14_Vandenberg_Sub
- 15_Area51_Bunker
- 15_Area51_Entrance
- 15_Area51_Final
- 15_Area51_Page

FMV names

- 00_Intro
- 99_Endgame1
- 99_Endgame2
- 99_Endgame3
- 99_Endgame4

Παίζοντας με άποψη τρίτου προσώπου

Πατήστε το πλήκτρο που έχετε ορίσει για Talk, σβήστε το "Say" και γράψτε:

behindview 1

Για να επιστρέψετε σε άποψη πρώτου προσώπου, πατήστε το πλήκτρο που έχετε ορίσει για Talk, σβήστε το "Say" και γράψτε:

behindview 0

PC

ΟΝΟΜΑΤΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΩΝ

Μπορείτε να χρησιμοποιείτε αυτά τα ονόματα στη θέση που αναγράφεται το (item) στις ανάλογες εντολές

- acousticsensor
- adaptivearmor
- alexjacobson
- ammo10mm
- ammo20mm
- ammo3006
- ammodart
- ammodartflare
- ammodartpoison
- ammonapalm
- ammoplasma
- ammorockets
- ammorocketwp
- ammosabot
- annanavarre
- atm
- augballistic
- augcloak
- augdatalink
- augemp
- augenviro
- augiff
- augshield
- augstealth
- augtarget
- autoturret
- babykarkian
- ballisticarmor
- bartender
- basketball
- binoculars
- boatperson
- bobpage
- boneskull
- bookclosed
- bookopen
- bumfemale
- bummale
- bummale2
- bummale3
- businessman1
- businessman2
- businessman3
- businesswoman1
- butler
- button
- candybar
- cat
- ceilingfan
- chef
- childmale
- childmale2
- cigarettemachine
- cigarettes
- cleanerbot
- computerpersonal
- computerpublic
- computersecurity
- cop
- crateunbreakablelarge
- crateunbreakablemed
- crateunbreakablesmall
- credits
- datacube
- dentonclone
- doberman
- doctor
- fan1
- fan2
- faucet
- female1
- female2
- female3
- female4
- fireextinguisher
- fish
- flagpole
- flare
- flowers
- fly
- garysavage
- gordonquick
- gray
- greasel
- harleyfilben
- hazmatsuit
- hkbuddha
- hkhangingpig
- hkmilitary
- hooker1
- hooker2
- jaimereyes
- jcdentonmale
- jock
- joegreene
- jojofine
- josephmanderley
- junkiefemale
- junkiemale
- karkian
- karkianbaby
- keypad1
- keypad2
- keypad3
- lamp1
- lamp2
- lamp3
- lifesupportbase
- liquor40oz
- liquorbottle
- lockpick
- lowerclassfemale
- lowerclassmale
- lowerclassmale2
- luciusdebeers
- maid
- male1
- male2
- male3
- male4
- maxchen
- mechanic
- medicalbot
- medkit
- mib
- microscope
- militarybot
- minisub
- mj12commando
- mj12troop
- morganeverett
- multitool
- mutt
- newspaper
- newspaperopen
- nicoletteduclare
- nurse
- pauldenton
- pigeon
- pillow
- pinballmachine
- poolball
- rachelmead
- rat
- rebreather
- repairbot
- retinalscanner
- riotcop
- roadblock
- salior
- sarahmead
- seagull
- secretservice
- securitybot2
- securitybot3
- securitybot4
- showerfaucet
- showerhead
- sodacan
- soldier
- soyfood
- spiderbot
- spiderbot2
- terrorist
- tiffanysavage
- toilet
- tracertong
- unatcotroop
- van
- vendingmachine
- vialambrosia
- vialcrack
- waltonsimons
- watercooler
- waterfountain
- weaponassaultgun
- weaponassaultshotgun
- weaponbaton
- weaponcombatknife
- weaponcrowbar
- weaponempgrenade
- weaponflamethrower
- weapongasgrenade
- weapongepgun
- weaponhideagun
- weaponlam
- weaponlaw
- weaponminicrossbow
- weaponmodaccuracy
- weaponmodclip
- weaponmodlaser
- weaponmodrange
- weaponmodrecoil
- weaponmodreload
- weaponmodscope
- weaponmodsilencer
- weaponnanosword
- weaponnanovirus-grenade
- weaponpeppergun
- weaponpistol
- weaponplasmarifle
- weaponprod
- weaponrifle
- weaponsawedoffshot-gun
- weaponshuriken
- weaponstealthpistol
- weaponsword
- whchairovaloffice
- whpiano
- whredcouch
- wib
- winebottle

Ο κόσμος κυριολεκτικά χάνεται, αλλά εμείς τι να κάνουμε; Είμαστε υποχρεωμένοι να συνεχίσουμε τη μοναχική πορεία μας. Είμαστε περιοδικό για υπολογιστές, και δεν έχουμε το περιθώριο να εκφράσουμε ανοικτά τη γνώμη μας για όσα συμβαίνουν στον πλανήτη μας από τις 11 Σεπτεμβρίου και μετά. Πάντως, εύχομαι να είδατε οι περισσότεροι από εσάς το ντοκιμαντέρ της ΝΕΤ, το βράδυ της Πέμπτης 11 Οκτωβρίου, σχετικά με τα ψέματα που μας έλεγαν τα διεθνή ΜΜΕ (Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης) για τους πολέμους στον Κόλπο και στη Γιουγκοσλαβία. Ηταν εξαιρετικά διδακτικό, αλλά ταυτόχρονα και πολύ λυπηρό.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Εχω συγκεντρώσει πάρα πολλά γράμματα και e-mails σας για τα οποία πρέπει να αφιερώσω ένα ειδικό Adventure SOS. Είχα σκοπό να κάνω κάτι τέτοιο στο παρόν τεύχος, αλλά το τελευταίο 10ήμερο με τρελάνατε με τα e-mails σας που ζητούσαν βοήθεια για το King's Quest 1. Ετσι, αντί να κάθομαι να δημοσιεύω ένα ένα τα e-mails σας, σκέφτηκα ότι είναι καλύτερο να κάτσω να γράψω τη λύση του ιστορικού αυτού παιχνιδιού. Ειλικρινά δεν πίστευα ότι το adventure αυτό θα σας δημιουργούσε τόσες πολλές δυσκολίες, ειδικά από τη στιγμή που έχει αρκετές εναλλακτικές λύσεις σε μερικούς από τους πιο βασικούς γρίφους του. Απ' όσο ξέρω δεν κυκλοφορεί καμία ολοκληρωμένη λύση του παιχνιδιού στο Internet. Μην ξεχνάτε ότι το King's Quest 1 είναι το πρώτο παιχνίδι που κυκλοφόρησε με ψευτο3D γραφικά και τον κεντρικό χαρακτήρα να κινείται μέσα σε αυτά.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN

Στο παιχνίδι σκοπός σου είναι να εντοπίσεις και να πάρεις τα 3 μαγικά αντικείμενα, τα: Magic Mirror, Magic Shield και Magic Chest.

Ο κέρσορας του παιχνιδιού, ανεξάρτητα αν είναι walk, look ή do/action κ.λπ., έχει ένα hotspot. Αυτό είναι μία μικρή κόκκινη κουκκίδα που υπάρχει σε μία άκρη του κέρσορα. Είναι σημαντικό να προσέξεις αυτή τη λεπτομέρεια, γιατί έτσι ξέρεις ποιο είναι το σημείο του κέρσορα που ενεργεί πάνω σε οτιδήποτε υπάρχει στα γραφικά.

Στο παιχνίδι υπάρχουν 5 χαρακτήρες τους οποίους πρέπει να αποφύγεις πάση θυσία κατά τη διάρκειά του.

Α. Ο πρώτος είναι ο λύκος, ο οποίος κυκλοφορεί μόνο σε μία οθόνη, δεξιά από το πηγάδι και αριστερά από το δέντρο όπου σκαρφαλώνεις για να πάρεις το χρυσό αυγό. Ο λύκος σε σκοτώνει και πρέπει να κάνεις RESTORE ή RESTART.

Β. Ο δεύτερος είναι το Ogre. Εμφανίζεται βασικά σε δύο οθόνες-περιοχές, σε αυτήν που είναι ακριβώς νότια από την οθόνη που σπρώχνεις το βράχο και βρίσκεις το μαχαίρι (dagger) και σε αυτήν που είναι από κάτω της (ή βόρεια από την οθόνη με τα walnuts). Το Ogre σε σκοτώνει και πρέπει να κάνεις RESTORE ή RESTART.

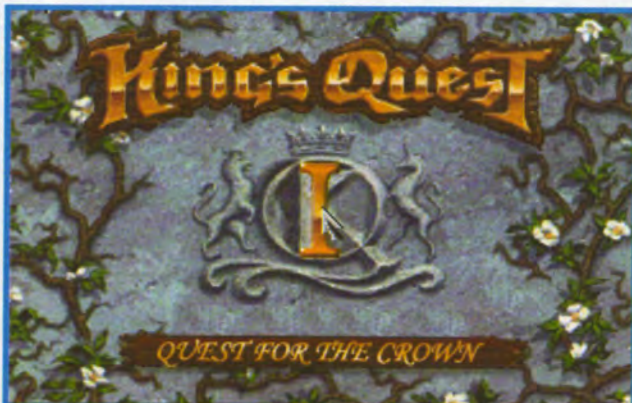
Γ. Ο νάνος δεν σε σκοτώνει μεν, αλλά μπορεί να σου κάνει μεγάλη ζημιά στο παιχνίδι. Αν σε ακουμπήσει, θα σου κλέψει κάτι και δυστυχώς δεν μπορείς να το ξαναπάρεις πίσω. Αν αυτό είναι κάποιος θησαυρός, τότε μαζί με αυτόν χάνεις και τους πόντους που κέρδισες όταν πήρες τον συγκεκριμένο θησαυρό. Λέγεται ότι μπορεί να σου κλέψει ακόμη και τον Μαγικό Καθρέπτη, οπότε δεν μπορείς να τελειώσεις το παιχνίδι, αλλά αυτό δεν έχω μπορέσει να το εξακριβώσω. Γενικά, κυκλοφορεί στις ίδιες περιοχές με το Ogre. Θα τον βρεις, όμως, και στις σκάλες που οδηγούν στα σύννεφα, αν ακολουθήσεις αυτή τη διαδρομή για να φτάσεις στο γίγαντα.

Δ. Η μάγισσα που πετάει με το σκουπόξυλό της. Αν σε πιάσει, σε πάει σπίτι της και σε βάζει σε ένα κελί απ' όπου δεν μπορείς να δραπετεύσεις. Μετά σε πετρώνει και game over. Μπορείς, όμως, να την αντιμετωπίσεις αν μπεις στο σπιτάκι της. Αν είσαι υπό την επήρεια του ξορκιού που σου κάνει το καλό ξωτικό, μπαίνοντας στο σπιτάκι της μάγισσας αυτή δεν θα είναι εκεί.

Ε. Στις ίδιες περιοχές με το Ogre και το νάνο κυκλοφορεί και ένας μάγος. Αυτός δεν σε σκοτώνει, αλλά σε πετρώνει. Αν τώρα μέχρι να περάσει η ενέργεια του Spell σε βρει το Ogre, τότε καληνύχτα.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να αποφύγεις όλες αυτές τις





Οι τίτλοι του παιχνιδιού.



Προσοχή, ο κακός λύκος!



Μαμά μου, μία μάγισσα...

συναντήσεις. Μία περίπτωση είναι να είσαι υπό την επήρεια του spell που σου κάνει το ξωτικό. Πρόσεξε, όμως, γιατί αυτό δεν κρατά πολύ. Μία άλλη είναι να χρησιμοποιήσεις το δαχτυλίδι που σε κάνει αόρατο. Πρόσεξε, όμως, γιατί και αυτό κρατά λίγο και χάνεις πόντους. Μία άλλη περίπτωση είναι να έχεις μαζί σου την κατσίκα, οπότε κανένας από τους προαναφερθέντες χαρακτήρες δεν εμφανίζεται. Η μαγική ασπίδα είναι η καλύτερη προστασία, αλλά το ζήτημα είναι τι κάνεις μέχρι να την πάρεις. Μία καλή στρατηγική είναι να μένεις στις άκρες των οθονών για λίγο, έτσι ώστε αν δεις κάποιο από τα ανωτέρω "τέρατα", να την κοπανίσεις αμέσως και έτσι να γλιτώσεις. Προσωπικά χρησιμοποιώ αυτή την τελευταία τακτική.

Ξεκινάς έξω από το κάστρο. Στην έκδοση αυτή δεν μπορείς να ξαναγυρίσεις μέσα για να πάρεις κάποιους επιπλέον πόντους, όπως συνέβαινε με την αρχική version, οπότε πήγαινε δύο οθόνες αριστερά για να βρεθείς στο δάσος. Πρόσεξε ότι στο έδαφος υπάρχει μία μεγάλη πέτρα. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα πάνω της. Τώρα πήγαινε και στάσου από το πάνω μέρος της και κάνε κλικ σε αυτήν τον DO/ACTION κέρσορα (+2). Αν στέκεσαι από το κάτω μέρος της πέτρας, αυτή θα κυλήσει πάνω σου και θα σε σκοτώσει. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στην τρύπα και βλέπεις ένα dagger. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στην τρύπα και παίρνεις το dagger (+5/7). Από εδώ πήγαινε μία οθόνη βόρεια. Στα αριστερά σου είναι ένα μεγάλο δέντρο. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα πάνω στο δέντρο αυτό. Τώρα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα πάνω στο δέντρο (+2/9). Ξεκινάς και σκαρφαλώνεις στον κορμό του. Στην άκρη του βλέπεις κάτι μέσα σε μία φωλιά. Κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Για να διασχίσεις με ασφάλεια τον κορμό, θυμήσου αυτό που έγραψα για το hotspot του κέρσορα. Κάνε, λοιπόν, κλικ τον WALK κέρσορα λίγο πιο μπροστά σου κάθε φορά μέχρι να φτάσεις πάνω στη φωλιά. Αν πέσεις από το δέντρο, κάνε RESTORE τη θέση που σώσαμε πριν από λίγο. Φτάνοντας απέναντι, κάνε κλικ το LOOK κέρσορα πάνω στο αντικείμενο που είναι μέσα στη φωλιά. Είναι ένα χρυσό αυγό. Τώρα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα πάνω στο χρυσό αυγό για να το πάρεις (+6/15). Κάνε SAVE και κατέβα το δέντρο με την ίδια ακριβώς μέθοδο που ακολούθησες για να φτάσεις στο αυγό.

Οταν κατεβείς κάτω από το δέντρο, πήγαινε μία οθόνη βόρεια. Παρατήρησε την πόρτα που βλέπεις στην άκρη του βουνού. Προς το παρόν δεν μπορείς να κάνεις τίποτε με αυτήν. Προχώρησε άλλη μία οθόνη βόρεια. Παρατήρησε ότι στο έδαφος υπάρχουν διάφορα μικρά αντικείμενα. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα σε αυτά και βλέπεις ότι είναι walnuts (καρύδια). Τώρα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα πάνω σε ένα από αυτά για να το πάρεις (+3/18). Κάνε SAVE και κατέβα το δέντρο με την ίδια ακριβώς μέθοδο που ακολούθησες για να φτάσεις στο αυγό.

Από εδώ πήγαινε μία οθόνη νότια, δύο οθόνες αριστερά και τώρα πήγαινε γρήγορα (σε αυτήν την οθόνη εμφανίζεται η μάγισσα) άλλη μία οθόνη νότια. Βρίσκεσαι σε μία οθόνη με ένα πηγάδι.

ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΣ ΚΑΙ ΠΑΙΡΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΜΑΓΙΚΟ ΚΑΘΡΕΠΤΗ

Κάνε οπωσδήποτε SAVE και πλησίασε το πηγάδι. Παρατήρησε ότι ο κουβάς είναι σηκωμένος. Πάρε από το Inventory σου το μαχαίρι (dagger) και κάνε το κλικ πάνω στον κουβά. Κόβεις το σχοινί που τον κρατά και τον παίρνεις (+2/20). Τώρα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα πάνω στο βίντσι για να χαμηλώσεις το σχοινί. Πρέπει το hotspot του DO/ACTION κέρσορα να είναι ακριβώς επάνω στο βίντσι για να το πετύχεις αυτό. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα πάνω στο σχοινί που μόλις χαμήλωσες και θα σκαρφαλώσεις μέσα στο πηγάδι, κατεβαίνοντας το σχοινί μέχρι την άκρη του (+2/22). Τώρα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο νερό για να αφήσεις το σχοινί και να πέσεις στο νερό. Εδώ κάνε οπωσδήποτε SAVE. Τώρα πια κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο νερό για να βουτήξεις σε αυτό (+4/26). Κάνε γρήγορα, γιατί δεν έχεις πια πολύ χρόνο. Κάνε, λοιπόν, κλικ τον WALK κέρσορα στη σπηλίτσα που φαίνεται κάτω αριστερά για να κολυμπήσεις εκεί και εν συνεχεία κάνε κλικ τον WALK κέρσορα στη σπηλίτσα που είναι ακριβώς από επάνω της για να βγεις στην



Μακριά από το μάγο.



Το ξωτικό που σου κάνει το spell προστασίας.



Ανεβαίνοντας για να πάρω το χρυσό αυγό.

επιφάνεια του νερού. Γρήγορα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο έδαφος έξω από το νερό, για να βγεις από αυτό. Αν μείνεις πολλή ώρα να κολυμπάς στην επιφάνεια του νερού, θα χάσεις τις δυνάμεις σου και θα πνιγείς!

Βγαίνοντας από το νερό, πάρε από το Inventory σου τον κουβά και κάνε τον κλικ στο νερό. Τον γεμίζεις (+2/28). Τώρα προχώρησε μία οθόνη αριστερά (+1/29). Βρίσκεσαι μπροστά σε έναν δράκο που φυλάει τον μαγικό καθρέπτη, αλλά κοιμάται. Πάρε από το Inventory σου τον κουβά με το νερό και κάνε τον κλικ στο πρόσωπο του δράκου (+5/34). Προσπαθεί να σου ρίξει φωτιά αλλά δεν μπορεί γιατί είναι μούσκεμα και έτσι φεύγει μετακινώντας την πέτρα που έφραζε τη σπηλιά, αφήνοντας πίσω του τον μαγικό καθρέπτη. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στον μαγικό καθρέπτη για να τον πάρεις (+8/42).

Βρήκες και πήρες το πρώτο μαγικό αντικείμενό σου. Συγχαρητήρια.

Βγες από το άνοιγμα που ελευθέρωσε ο δράκος φεύγοντας και εν συνεχεία προχώρησε λίγο αριστερά και φύγε από την έξοδο που είναι στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης. Βγαίνεις έξω από τις σπηλιές (+2/44).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Εναλλακτικά μπορείς να σκοτώσεις το δράκο με το μαχαίρι. Στην περίπτωση αυτή κερδίσεις μόνο 3 πόντους. Στην παλιά έκδοση αν έφευγες μέσω του νερού, αντί του ανοίγματος που ελευθέρωσε ο Δράκος, κέρδιζες επιπλέον πόντους, τώρα πια όμως αυτό δεν ισχύει. Το ίδιο συνέβαινε και αν έφευγες υποχρεωτικά από το νερό, αφού σκότωνες το δράκο, μια και δεν είχες άλλη διέξοδο. Τώρα πια, όμως, ούτε αυτό συμβαίνει.*

Πρόσεξε καλά την οθόνη αυτή που μόλις βγήκες, γιατί σε αυτήν πρέπει να ξανάρθεις, όταν θα είσαι έτοιμος για να πιαστείς από ένα κόνδορα και να πας σε μία περιοχή του παιχνιδιού την οποία δεν μπορείς να φτάσεις με άλλον τρόπο.

Από εδώ πήγαινε δύο οθόνες αριστερά. Παρατήρησε ότι στο έδαφος υπάρχουν κάτι παράξενα χόρτα. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα σε αυτά και βλέπεις ότι είναι ασυνήθιστα. Τώρα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα επάνω σε αυτά για να πάρεις ένα τετράφυλλο τριφύλλι (+2/46).

Τώρα πήγαινε μία οθόνη νότια και θα έρθει το ξωτικό να σου κάνει ένα ξόρκι προστασίας από τα κακά πνεύματα του δάσους. Πρόσεξε, όμως, γιατί η θετική επίδραση του spell αυτού δεν διαρκεί και πάρα πολύ. Ετσι, φύγε αμέσως και πήγαινε δύο οθόνες βόρεια και τρεις οθόνες αριστερά. Φτάνεις έξω από ένα παράξενο σπιτάκι. Κάνε αμέσως SAVE. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο σπιτάκι και βλέπεις ότι είναι ένα τεράστιο γλυκό. Τώρα κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα επάνω στο σπιτάκι και τρως λίγο από αυτό (+2/48). Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα επάνω στην πόρτα. Αν ακούσεις να σε ρωτούν ποιος είναι, φύγε μία οθόνη νότια, ξαναγύρνα εδώ και χτύπα πάλι την πόρτα. Επανέλαβε αυτή τη διαδικασία μέχρι το πρόγραμμα να σου απαντήσει ότι δεν είναι κανείς μέσα στο σπιτάκι.

Οταν το πρόγραμμα σου απαντήσει ότι δεν είναι κανείς μέσα στο σπιτάκι, τότε κάνε πάλι κλικ τον DO/ACTION κέρσορα πάνω στην πόρτα. Αυτή τη φορά την ανοίγεις και μπαίνεις μέσα. Αν δεν το έχεις καταλάβει μέχρι τώρα, αυτό είναι το σπίτι της μάγισσας. Γρήγορα πήγαινε στο διπλανό δωμάτιο και κάτσε προς την κάτω μεριά ώστε να μη φαίνεσαι από δίπλα. Κάνε οπωσδήποτε SAVE και τώρα κάθισε ακίνητος μέχρι να έρθει η μάγισσα. Αν έχεις πάνω σου ακόμη το ξόρκι, πρέπει πρώτα να περάσει η ενέργειά του, για να έρθει στο σπιτάκι η μάγισσα.

Μόλις έρθει η μάγισσα, πάει και κάθεται μπροστά στη χύτρα και σου γυρνάει την πλάτη της. Πρόσεξε, γιατί δεν έχεις πολύ χρόνο. Κάνε κλικ τον WALK κέρσορα ακριβώς από πίσω της. Μόλις πας από πίσω της, κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα επάνω της. Τη σπρώχνεις μέσα στο καζάνι και τη σκοτώνεις (+7/55). Τώρα μπορείς να ησυχάσεις λίγο. Αν θέλεις, κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στον ατμό του καζανιού για να δεις το σχήμα που παίρνει ο ατμός. Είναι ένα από τα easter eggs που αναφέραμε στο προηγούμενο τεύχος στη στήλη "Dark Side of Gaming". Τώρα πια κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο ντουλαπάκι που είναι στα δεξιά του καζανιού για να το ανοίξεις (+2/57). Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο αντικείμενο που βλέπεις μέσα. Κάνε κλικ τον



Από εδώ παίρνεις τα walnuts.

DO/ACTION κέρσορα στο τυρί (cheese) για να το πάρεις (+2/59). Παρατήρησε ότι στο δωμάτιο όπου στεκόσουν πριν, επάνω στο κομοδίνο υπάρχει ένα αντικείμενο. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο αντικείμενο αυτό. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο σημείωμα (note) για να το πάρεις (+1/60). Οπως κρατάς το σημείωμα, κάνε το κλικ επάνω σου (εναλλακτικά άνοιξε το Inventory σου και κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο σημείωμα). Διαβάζεις τι λέει (+2/62). Κάνοντάς το ξανά κλικ, θα δεις ότι μπορείς να πάρεις μέχρι τρία διαφορετικά μηνύματα που επαναλαμβάνονται. Πρόκειται για ένα hint που αφορά στο γρίφο του ονόματος του Gnome που θα συναντήσουμε λίγο παρακάτω. Τώρα πια δεν έχεις τίποτε άλλο να κάνεις εδώ, γι' αυτό βγες έξω.

Τώρα πήγαινε μία οθόνη βόρεια και μετά μία οθόνη δεξιά. Παρατήρησε το μικρό άνοιγμα στο βράχο στο έδαφος. Πήγαινε κοντά και κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο άνοιγμα αυτό. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο άνοιγμα αυτό και πρόσεξε την απάντηση που σου δίνει το πρόγραμμα. Εδώ δεν μπορείς να κάνεις τίποτε, απλώς να θυμάσαι καλά αυτή την τοποθεσία γιατί έπειτα από λίγο θα "βγεις" εδώ.

Φύγε και πήγαινε μία οθόνη νότια. Πρόσεξε γιατί σε αυτή την οθόνη εμφανίζεται ο μάγος που σε πετρώνει. Πήγαινε πολύ γρήγορα μία οθόνη δεξιά (σε αυτήν την οθόνη πήραμε πιο πριν ένα walnut από το έδαφος) και συνέχισε άλλη μία οθόνη δεξιά. Παρατήρησε εδώ ένα παράξενο μπλε αντικείμενο στο έδαφος. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο αντικείμενο αυτό. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο αντικείμενο αυτό και το παίρνεις (+3/65). Είναι ένα bowl. Οπως το κρατάς στον κέρσορα, κάνε το κλικ επάνω σου. Το πρόγραμμα σου λέει ότι έχει κάτι γραμμένο μέσα του. Ανοιξε το Inventory σου και κάνε κλικ το LOOK κέρσορα στο bowl. Βλέπεις ότι έχει γραμμένη τη λέξη "FILL" (+1/66). Τώρα πια πάρε το και κάνε το κλικ επάνω σου. Προφέρεις τη λέξη "FILL" και το bowl γεμίζει με beef stew (βραστό μοσχάρι) (+2/68). Από εδώ πήγαινε μία οθόνη νότια. Αν στην οθόνη αυτή δεν συμβεί τίποτα, φύγε πίσω και ξαναγύρνα. Επανέλαβε αυτό το πήγαιν' έλα μέχρι να δεις ένα μικρό χαριτωμένο Elf. Πήγαινε κοντά του και αυτό θα σταματήσει. Μόλις το Elf σταματήσει, κάνε κλικ επάνω του τον TALK κέρσορα. Ευχαριστημένο από τη φιλικότητά σου, θα σου δώσει ένα δαχτυλίδι (+3/71). Σου λέει ότι το δαχτυλίδι αυτό μπορεί να σε κάνει αόρατο, αλλά για μικρό διάστημα.

Από εδώ πήγαινε μία οθόνη νότια. Βλέπεις το μισό κήπο που είναι στα βόρεια του κάστρου. Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα επάνω στα καλλιεργημένα φυτά. Πρόκειται για καρότα (carrot).

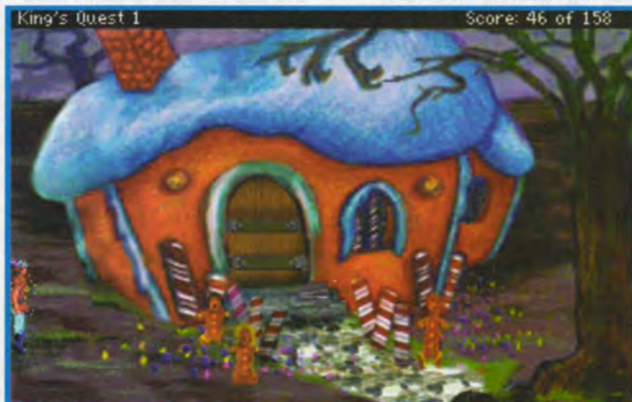


Ο δρακουλίνος με τον μαγικό καθρέπτη.

Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στα καλλιεργημένα φυτά και παίρνεις ένα καρότο (+2/73).

Από εδώ φύγε και πήγαινε μία οθόνη αριστερά, δύο οθόνες βόρεια, δύο οθόνες αριστερά και τώρα 3 οθόνες βόρεια. Φτάνεις μπροστά από μία καλύβα. Μπες μέσα σε αυτήν. Ο ξυλοκόπος σού λέει ότι δεν έχουν να φάνε. Από το Inventory σου πάρε το bowl με το beef stew και κάνε το κλικ επάνω στον ξυλοκόπο (+3/76). Ευχαριστημένος που τώρα πια έχουν να τρώνε, σε ευχαριστεί και σου λέει ότι μπορείς να πάρεις το βιολί του (fiddle). Κάνε κλικ το LOOK κέρσορα επάνω στο βιολί που είναι επάνω στο τραπεζάκι. Κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στο βιολί για να το πάρεις (+3/79). Βγες έξω από το σπίτι των ξυλοκόπων και πήγαινε μία οθόνη αριστερά και τέσσερις οθόνες νότια. Βρίσκεσαι μπροστά από μία περιφραγμένη περιοχή που έχει μία κατσίκα. Πήγαινε κοντά στην πόρτα και κάνε κλικ τον DO/ACTION κέρσορα στην πόρτα για να την ανοίξεις. Προχώρησε λίγο μέσα και τώρα από το Inventory σου πάρε το καρότο και κάνε το κλικ επάνω στην κατσίκα (+5/84). Το μυρίζει και επειδή θέλει να το φάει, θα σε ακολουθεί. Κάνε οπωσδήποτε ένα SAVE. Τώρα βγες έξω από την περίφραξη και πήγαινε δύο οθόνες αριστερά και εν συνεχεία τρεις οθόνες βόρεια. Πρόσεχε να σε ακολουθεί η κατσίκα ώστε να μην τη χάσεις. Βρίσκεσαι μπροστά σε μία γέφυρα. Προσπάθησε να τη διασχίσεις. Σε σταματά ένα troll. Κάνεις στην άκρη και η κατσίκα βλέποντας το troll τού ορμάει, του ρίχνει μια με το κούτελό της και το πετά κάτω από τη γέφυρα (γενικά οι κατσίκες είναι οι μεγαλύτεροι εχθροί των trolls) - (+4/88).

Πέρασε τη γέφυρα και πήγαινε μία οθόνη βόρεια. Βλέπεις ένα Gnome. Κάνε κλικ τον TALK



Το γλυκόσπιτο της κακιάς μάγισσας.



Εδώ πρέπει να κάτσεις για να μη σε πάρει είδηση η μάγισσα.





Προσέξτε καλά την οθόνη αυτή. Από εδώ πηγαίνεις όλο δεξιά και τυπώνοντας LOOK βρίσκεσαι σε μία νέα οθόνη.

κέρσορα επάνω του. Σου λέει να μαντέψεις το όνομά του! Στο παράθυρο που ανοίγει τύπωσε προσεκτικά τη λέξη IFNKOVHGROGHPRM. Μαντεύοντας σωστά το όνομά του, σου δίνει μερικά μαγικά φασόλια (+9/97).

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Στο review του προηγούμενου τεύχους έγραφα ότι βάζοντας το όνομα αυτό δεν δούλευε. Τώρα ως διά μαγείας δούλεψε! Δεν μπορώ να ξέρω τι είναι αυτό που τελικά είχε μπλοκάρει το πρόγραμμα και δεν το άφηνε να δεχτεί αυτό το όνομα, αλλά και το NIKSTLITSELPMUR που επίσης δουλεύει. Τα ονόματα αυτά προκύπτουν από το γνωστό παραμύθι με το gnome που το έλεγαν RUMPLESTILTSKIN. Το πρώτο όνομα βγαίνει από το κανονικό του, αν βάλουμε δίπλα δίπλα δύο αγγλικά αλφάβητα, το ένα από το A ως Z και το άλλο από το Z ως A και αντιστοιχίσουμε τα γράμματα! Το δεύτερο όνομα βγαίνει προφέροντας το όνομά του απλώς ανάποδα. Στην τελευταία αυτή περίπτωση το hint το παίρνουμε από το σημείωμα που βρίσκουμε στο σπιτάκι της μάγισσας. Αν σε τρεις προσπάθειες δεν βρεις σωστά το όνομά του, τότε αντί για τα φασόλια σου δίνει ένα κλειδί και, φυσικά, παίρνεις λιγότερους πόντους.*

Αυτά προς το παρόν, η συνέχεια και το τέλος της λύσης στο επόμενο τεύχος.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΛΥΣΗΣ ΤΟΥ SPACE QUEST: THE LOST CHAPTER

Στο τεύχος αυτό δημοσιεύουμε τη συνέχεια και το τέλος της λύσης του Space Quest: The Lost Chapter, όπως σας έχουμε υποσχεθεί.

Στη λύση που ακολουθεί, με κεφάλαια είναι οι λέξεις που πρέπει να τυπώσεις ώστε να επικοινωνήσεις με το πρόγραμμα, να του πεις δηλαδή τι θέλεις να κάνει.

Εννοείται ότι έπειτα από κάθε τέτοια εντολή, π.χ. LOOK ή GET FLOWER, πατάς και το πλήκτρο ENTER/RETURN για να ενεργοποιήσεις την εντολή αυτή.

Αν σε μία διαδρομή μέσα σε μία οθόνη κάτι φαίνεται να μπλοκάρει το δρόμο σου, κάνε αριστερά ή δεξιά, επάνω ή κάτω για να το αποφύγεις και να συνεχίσεις την πορεία σου.

Επειτα από μερικές εντολές, μέσα σε παρενθέσεις, υπάρχει ένα νούμερο, π.χ.(+10/50). Αυτό αντιστοιχεί στο σκορ του παιχνιδιού και σημαίνει ότι με τη συγκεκριμένη εντολή παίρνεις 10 πόντους, οι οποίοι προστιθέμενοι σους υπόλοιπους που έχεις, σου δίνουν 50.

Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE περνάς στη Menu bar του παιχνιδιού, όπου οι πιο χρήσιμες λειτουργείς είναι τα SAVE, RESTORE, QUIT και οι ρυθμίσεις της ταχύτητας του χαρακτήρα.

Σημειώνεται ότι πατώντας το πλήκτρο F3, ξαναεμφανίζεις την τελευταία εντολή που έχεις πληκτρολογήσει. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο σε αρκετές περιπτώσεις. Ετσι, π.χ. τυπώνεις την εντολή GET FISHING LINE και πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN το πρόγραμμα σου απαντά ότι δεν είσαι αρκετά κοντά για να το πάρεις. Κολυμπάς λίγο πιο κοντά, πατάς το πλήκτρο F3 και ξαναεμφανίζεις την εντολή GET FISHING LINE, οπότε τώρα πια πατώντας το πλήκτρο ENTER/RETURN παίρνεις το fishing line.

Ας δούμε, όμως, τη συνέχεια της λύσης του πολύ καλού αυτού παιχνιδιού, από εκεί που είχαμε μείνει στο προηγούμενο τεύχος.

Φύγε από εδώ πηγαίνοντας μία οθόνη δεξιά, μία νότια και μετά μία οθόνη αριστερά. Μπες στο ασανσέρ και μέσα σε αυτό τύπωσε PRESS TWELVE. Βγαίνοντας έξω, τύπωσε LOOK, LOOK PANEL. Πλησίασε σε αυτό στο επάνω μέρος της οθόνης και τύπωσε PRESS GREEN BUTTON. Ανοίγεις την μπλε πόρτα στα αριστερά. Μπες μέσα σε αυτήν και περίμενε μέχρι να ακούσεις τους δύο Tormeenians να συζητάνε για το Time Machine (+6/110).

Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και στο panel FLIP SWITCH και PRESS GREEN BUTTON για να ξανανοίξεις την μπλε πόρτα που έκλεισε πίσω σου. Πήγαινε πάλι μία οθόνη αριστερά και μέσα τύπωσε LOOK, LOOK POLE, LOOK PANEL. Πήγαινε στο ροζ στύλο που είναι στο κάτω μέρος της οθόνης, από την κάτω μεριά του, και τύπωσε TIE ROPE ON POLE.

Κάνε οπωσδήποτε SAVE και βάλε επίσης οπωσδήποτε την ταχύτητα κίνησης του χαρακτήρα στο SLOW. Τώρα τύπωσε PRESS RED BUTTON. Μόλις το Experiment ship "χαθεί" (+10/120), τύπωσε αμέσως PRESS GREEN BUTTON και ενεργοποίησε αμέσως την εντολή αυτή για να είσαι ασφαλής.

Τώρα πια πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μπες πάλι στο ασανσέρ. Τώρα τύπωσε PRESS SEVEN. Μόλις βγεις από το ασανσέρ πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μπες στην μπλε πόρτα. Μέσα LOOK (science room) και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Πήγαινε



Στο σημείο αυτό πρέπει να βρίσκεσαι για να εξετάσεις στο DNA Decoder την τρίχα των μαλλιών σου.

κοντά στο Tromeenian που είναι στην επάνω αριστερή γωνία της νέας οθόνης και TALK TO TORMEENIAN, GIVE SPANNER TO TORMEENIAN. Το παίρνει και σου δίνει ένα mkey wrench (+5/125).

Τώρα φύγε και πήγαινε μία οθόνη δεξιά, μία οθόνη νότια, μία οθόνη δεξιά και μπες πάλι στο ασανσέρ. Τύπωσε PRESS THREE. Βγαίνοντας από το ασανσέρ, πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μπες στην μπλε πόρτα. Μέσα κάνε οπωσδήποτε SAVE (lookout area). Αν σε ακουμπήσει το πράσινο "τερατάκι" που κινείται συνεχώς, θα αποκαλύψει τη μεταμφίεσή σου και... end of game. LOOK, LOOK ALIEN. Πήγαινε κοντά σε αυτόν που κάθεται στον καναπέ και TALK TO VORAKIAN. Σου δίνει τον κωδικό 9-9-3 (+5/130).

Βγες έξω, πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μπες πάλι στο ασανσέρ. Τύπωσε PRESS TWO. Βγαίνοντας από το ασανσέρ, πήγαινε μία οθόνη δεξιά και εδώ REMOVE MASK, GET HAIR (+5/135), WEAR MASK.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Μπορείς να πάρεις μία τρίχα από τα μαλλιά σου από την πρώτη φορά που θα φτάσεις εδώ. Ανοίγοντας, όμως, το force field για να εξαφανίσεις το Experiment ship, η δίνη του αέρα παίρνει όλα τα ελαφριά αντικείμενα που κουβαλάς, κι έτσι θα σου πάρει και την τρίχα που ήδη έχεις βγάλει.*

Τώρα πια πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μπες μέσα στο κόκκινο ασανσέρ. Τύπωσε PRESS SIX. Βγαίνοντας από το ασανσέρ, πήγαινε μία οθόνη αριστερά και μπες στην μπλε πόρτα.

Βρίσκεσαι μέσα σε ένα εργαστήριο. Πήγαινε στην επάνω δεξιά γωνία στην αριστερή άκρη του μηχανήματος και τύπωσε LOOK, LOOK DNA DECODER. (Προσωπικά είχα κολλήσει εδώ για τα καλά, μια και όσο και αν έχω προσπαθήσει, δεν υπάρχει κάποια βοηθητική εντολή που να σου αποκαλύπτει ότι το μηχάνημα αυτό είναι ένα DNA decoder). Συνέχισε με PUT HAIR ON SCANNING SURFACE (+10/145).

Φύγε πηγαίνοντας μία οθόνη νότια, μία οθόνη δεξιά και μπες στο ασανσέρ. Μέσα τύπωσε PRESS TEN. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μπες στην μπλε πόρτα. Περίμενε μέχρι να ακούσεις τη συζήτηση που αναφέρεται στα Promak Deviation Test και Frazilator (+5/150).

Πήγαινε μία οθόνη νότια, μία οθόνη αριστερά και μπες πάλι στο ασανσέρ. Μέσα PRESS FOUR. Πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μπες στην μπλε πόρτα. Πήγαινε μία οθόνη αριστερά και πήγαινε και κάτσε δίπλα στα δύο πράσινα "τερατάκια", από την επάνω μεριά του μπαρ, κοντά στον μπάρμαν. Τύπωσε TALK TO BARTENDER, ORDER FIERY FROST. Πήγαινε εκεί που πάει το ποτό και GET FIERY FROST. Φύγε από εδώ πηγαίνοντας μία οθόνη δεξιά, μία οθόνη νότια και μετά μία οθόνη αριστερά.



Απομακρύνοντας τους δύο τεχνικούς από τη βόμβα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Αν έχεις πάρει το ποτό την πρώτη φορά που έρχεσαι στο μπαρ, ανοίγοντας το force field για να εξαφανίσεις το Experiment ship, η δίνη του αέρα παίρνει όλα τα ελαφριά αντικείμενα που κουβαλάς, κι έτσι θα σου πάρει και το ποτό αυτό.*

Μπες στο ασανσέρ και μέσα σε αυτό τύπωσε PRESS ELEVEN. Βγαίνοντας πήγαινε μία οθόνη δεξιά και μπες μέσα στην μπλε πόρτα. Φύγε ΑΜΕΣΩΣ από το δωμάτιο αυτό, πηγαίνοντας μία οθόνη αριστερά.

Εδώ LOOK, LOOK BOMB, LOOK VORAKIAN, HELP VORAKIAN και όταν σε ρωτήσει τύπωσε FRAZILATOR (+10/160). Φεύγει. Τώρα πήγαινε κοντά στον άλλο εξωγήινο και τύπωσε HELP TORMEENIAN. Οταν σε ρωτήσει, τύπωσε PROMAK DEVIATION TEST. GIVE FLOWER TO TORMEENIAN (+15/175) και φεύγει και αυτός. Πήγαινε κοντά στη βόμβα και τύπωσε PUT WRENCH IN HATCH (+5/180), PUT FIERY FROST IN HATCH (+15/195). Εξουδετερώνεις μία και καλή τη βόμβα. Τώρα φύγε και πήγαινε μία οθόνη αριστερά. Θα συλληφθείς.

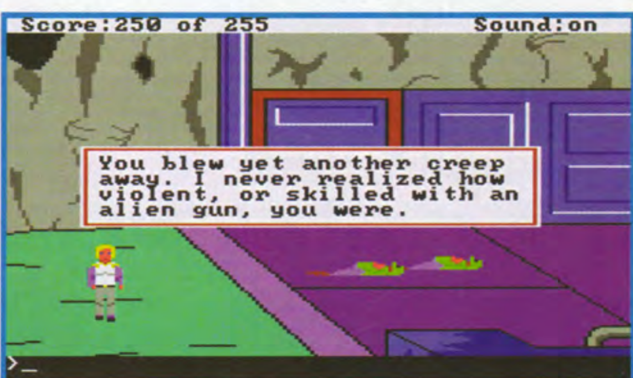
ΣΤΗ ΦΥΛΑΚΗ

Μέσα στο κελί σου τύπωσε READ GRAFFITI, LOOK OUT WINDOW. Για να τελειώσεις το παιχνίδι, τύπωσε CLEAN CELL (+25/220). Σε πάνε μπροστά στον Captain (+25/245) όπου παρακολουθείς το φινάλε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Αν παρακολουθήσετε τα saves μου, θα δείτε ότι τέλειωσα το παιχνίδι με 250/255 πόντους, ενώ αυτή τη φορά με 245/255. Δεν μπόρεσα να καταλάβω πού έχασα τους 5 πόντους που λείπουν.*

Αυτά προς το παρόν. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε. PC





Σκοτώνοντας τον πρώτο εξωγήινο, κάνε αμέσως SAVE και ετοιμάσου να σκοτώσεις και τον δεύτερο εξωγήινο που θα σου επιτεθεί.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

QUEST FOR GLORY SERIES

• Τα Easter Eggs της σειράς

Στα προηγούμενα τεύχη παρουσιάσαμε μία σύντομη αναδρομή στα Space Quests, στις αναφορές που γίνονται για τη σειρά αυτή σε άλλα παιχνίδια της Sierra, στα Easter Eggs που αφορούν στη σειρά (τεύχος 144), αλλά και στα Easter Eggs που έχουν καταγραφεί για τα King's Quests (τεύχος 145).

Στο τεύχος αυτό συνεχίζουμε με τα Easter Eggs που έχουν καταγραφεί στη σειρά Quest for the Glory, εξετάζοντας όσα υπάρχουν στο πρώτο παιχνίδι της, τόσο στην κανονική έκδοσή του όσο και στην ειδική icon έκδοση.

Ξεκινάμε χωρίς περιττούς προλόγους, μια και έχουμε πολλά Easter Eggs να σας δώσουμε:

QUEST FOR GLORY I: SO YOU WANT TO BE A HERO (Η ΚΑΝΟΝΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ)

1. Η διεύθυνση της περίφημης School of Famous Adventurer είναι: 12345 Aerris Way, Silmaria. Το Aerris είναι αναγραμματισμός του Sierra.

2. Αν κρατάς πατημένο το πλήκτρο SHIFT και κάνεις κλικ σε κάτι μη ενδιαφέρον και δεν πάρεις κανένα μήνυμα, τότε συνέχισε και σε αρκετές περιπτώσεις θα δεις μερικά πολύ αστεία μηνύματα.

3. Στο βασικό menu του Quest for Glory I, κράτα πατημένο το πλήκτρο SHIFT και κάνε click στο insect. Συγχαρητήρια! Μόλις ανακάλυψες το πρώτο bug σου στο παιχνίδι.

4. Ενώ είσαι στον Erasmus, κάνε LOOK στο παγώνι. Ξανακάνε LOOK σε αυτό και θα το δεις χωρίς φτερά! Αυτό το παγώνι εμφανίζεται επίσης στα Leisure suit Larry 2 και King's Quest IV (παιχνίδια της Sierra).

5. Στο Guild Hall υπάρχει ένα παραγεμισμένο - βαλσαμωμένο Antwerp. Αν ρωτήσεις τον Guild Master γι' αυτό, θα σου πει ότι το σκότωσαν οι 2 guys από την Andromeda, δηλαδή οι δημιουργοί της σειράς των Space Quest.

6. Στο Guild Hall υπάρχει ένα παραγεμισμένο - βαλσαμωμένο ελάφι (moose). Το ίδιο moose εμφανίζεται και σε άλλα παιχνίδια της σειράς.

7. Οταν είσαι κοντά στην αρκούδα στη σπηλιά, προσπάθησε να της μιλήσεις. Εντάξει, μπορεί να μη μιλάνε οι αρκούδες, αλλά προσπάθησέ το εσύ και δες την απάντηση.

8. Μην προσπαθήσεις να κάνεις lock pick στη μύτη σου! Για να το πετύχεις αυτό, πρέπει το συγκεκριμένο skill σου να είναι πάνω από 40. Αν είναι κάτω από 40, τότε... θα διαπιστώσεις το αποτέλεσμα αυτής της πράξης σου.

9. Ενα σήμα στην cafeteria γράφει "Brigands über alles!" Αυτό είναι παρμένο εξ ολοκλήρου από το αντίστοιχο "περίφημο" γερμανικό ρητό. Επίσης το όνομα της κοιλάδας, το Spielburg, στα γερμανικά σημαίνει "game town".

10. Στο Erasmus Place κοίταξε προσεκτικά την πανοπλία που βρίσκεται κοντά στις σκάλες. Βλέπεις ότι είναι από τον Colonel Dijon. O συνταγματάρχης Dijon είναι ένας από τους βασικούς χαρακτήρες στο Colonel's Bequest (παιχνίδι της Sierra).

11. Οταν βρίσκεσαι μπροστά από το Gargoyle που φυλάει το σπίτι του Erasmus και αυτό αρχίζει να σου κάνει ερωτήσεις, προσπάθησε να απαντήσεις λανθασμένα. Μερικές φορές το Gargoyle σού δίνει πολύ χαρακτηριστικές απαντήσεις. Ετσι:

Α. Οταν του πεις ότι αποστολή σου είναι να γίνεις πειρατής (pirate), το Gargoyle θα σου απαντήσει ότι βρίσκεσαι σε λάθος παιχνίδι! Αν στην ερώτηση "τι ψάχνεις;" απαντήσεις με το "Secret of Monkey Island", το Gargoyle θα σου απαντήσει "I want to be a pirate"!

Β. Αν στην ερώτηση "What is the meaning of life, the universe and everything?" απαντήσεις το "42" από το βιβλίο "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy", τότε το Gargoyle σού απαντά: "So you put some Deep Thought into the question, eh?". Στο βιβλίο το Deep Thought είναι ο υπολογιστής που βρήκε την απάντηση.

Γ. Αν στην ερώτηση για το όνομά σου απαντήσεις "I am Oz, the great and terrible", το Gargoyle απαντά "And who am I, Dorothy?". Αν στην ερώτηση "Who do you seek here?" απαντήσεις "The Wizard of Oz", το Gargoyle σού απαντά "Somehow, I don't think you're in Kansas anymore". Ολα αυτά είναι, φυσικά, από το "The Wizard of Oz".



QUEST FOR GLORY I

Δ. Αν στην ερώτηση "τι θέλεις εδώ;" απαντήσεις "I seek the Holy Grail", το Gargoyle σού απαντά "Sorry, that Jones guy found it already". Φυσικά, οι αναφορές είναι από το "Indiana Jones and the Last Crusade".

Ε. Αν στην ερώτηση για το ποιος είσαι απαντήσεις με το "I am King Graham Cracker", το Gargoyle απαντά με το "Right, and I am princess Rubella". Ολα αυτά, βέβαια, είναι από το King's Quest.

ΣΤ. Αν στην ερώτηση για το όνομά σου απαντήσεις "Inigo Montoya", το Gargoyle σού απαντά "You stole my car. Prepare to fly." Αυτό είναι από το βιβλίο αλλά και την ταινία "The Princess Bride" του William Goldman.

Ολα αυτά και πολλά άλλα είναι αφιερωμένα από τους δημιουργούς και τους προγραμματιστές του παιχνιδιού στην ταινία "Monty Python and the Holy Grail"!

12. Μερικές φορές βλέπεις ένα υποβρύχιο να περνά στις οθόνες κοντά στον μικρό καταρράκτη. Δεν είναι η φαντασία σου, πρόκειται για το υποβρύχιο από το Codename: Iceman (παιχνίδι της Sierra) που έχει έρθει κατά λάθος εδώ.

13. Κάνοντας LOOK στη σαρκοφάγο στο Erasmus place, θα δεις μία σειρά ιερογλυφικών. Αν τα μεταφράσεις, αυτά γράφουν: "She of the golden hair". Είναι ένα απόσπασμα από το περίφημο Rosella Stone.

14. Κοίταξε δίπλα στον Dragon. Θα δεις τις λέξεις Lytton P.D. Το Lytton P.D. είναι το Police Department από τη σειρά των Police Quest (παιχνίδια της Sierra).

15. Υπάρχει άλλο ένα ζώο που εμφανίζεται σε κάθε παιχνίδι της σειράς των Quest for Glory. Πρόκειται για το black bird statue. Στο παιχνίδι αυτό το βρίσκεις στο γραφείο του αρχηγού των ληστών.

16. Στο πανδοχείο (Inn) κάνε LOOK στη λάμπα που υπάρχει εκεί. Παίρνεις το μήνυμα "Lamp for rent. Inquire in Quest For Glory 2: Trial by Fire for information.". Από τότε, δηλαδή, είχαν σχεδιάσει και το επόμενο παιχνίδι!

17. Προσπάθησε να φας μερικά μανιτάρια στο Magical Mushroom ring. Η οθόνη θα αλλάξει χρώματα, σαν να έχει πάρει ο χαρακτήρας παραισθησιογόνο.

18. Στο Goblin Centeral Training Zone, προσπάθησε σταδιακά να φτάσεις στο επίπεδο έπειτα από συνεχόμενες μάχες, ώστε να σκοτώσεις οκτώ goblins σε μία μάχη. Αφού τους σκοτώσεις, ψάξε τους. Αυτός που είναι πιο επάνω και αριστερά "δίνει" το εξής μήνυμα: "The goblin government lost his paycheck," ενώ ο πιο κάτω και δεξιά "δίνει" ένα μήνυμα όπου παραπονούμενος αναφέρει ότι έχασε όλα τα χρήματά του από έναν τοκογλύφο!

19. Πήγαινε σε ένα ξέφωτο όπου να μην υπάρχει κανείς και τύπωσε: "Look at Monster" ή "Look at creature" κ.λπ. Η πιο συνηθισμένη απάντηση που παίρνεις είναι το: "It's A Program Bug!!"

QUEST FOR GLORY I: SO YOU WANT TO BE A HERO (Η ICON ΕΚΔΟΣΗ)

Και στην έκδοση αυτή ισχύουν τα Easter Eggs 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 που αναφέρουμε για την κανονική έκδοση του παιχνιδιού.

Συνεχίζουμε με αυτά που αφορούν αποκλειστικά στη νέα αυτή έκδοση:

1. Αν περπατάς στο δρόμο και διαπιστώσεις ότι η γη αρχίζει να τρέμει, μην ανησυχείς. Είναι ο περίφημος Earl Sinclair από την επίσης διάσημη σειρά Dinosaurs, ο οποίος πάει στη δουλειά του. Αργότερα θα τον δεις να κατευθύνεται πίσω στο σπίτι του.

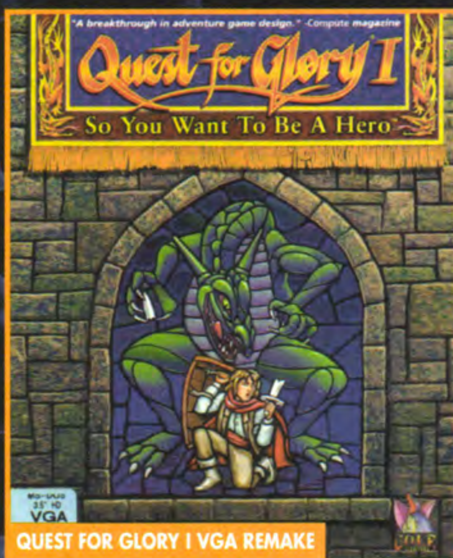
2. Στη Mirror Lake μερικές φορές βλέπεις το τέρας από τη λίμνη Loch Ness. Αν του μιλήσεις, θα σου πει ότι έχει χάσει το δρόμο του και σε ρωτά αν μπορείς να το στείλεις πίσω στη Σκωτία!

3. Επίσης, στη Mirror Lake θα βρεις το Delphineus (από το Eco Quest, ένα εξαιρετικό παιχνίδι της Sierra). Αν του μιλήσεις, θα σε ρωτήσει αν ξέρεις που είναι ο Adam και μόνο τότε αντιλαμβάνεται ότι έχει βρεθεί σε λάθος παιχνίδι και φεύγει κολυμπώντας για να γυρίσει πίσω στο Eco Quest.

4. Κάνοντας LOOK στη σαρκοφάγο στο Erasmus place, θα δεις ότι είναι μία Leyendecker sarcophagus. Θα δεις και τη Laura Bow, την ηρωίδα των Colonel's Bequest και του Dagger of Amon Ra (παιχνίδια της Sierra).

5. Ενώ είσαι στου Erasmus, κοντά στη σαρκοφάγο υπάρχει ένα casket. Κάνε κλικ στο μοχλό και θα δεις ένα χέρι να βγαίνει από το casket και να χρησιμοποιεί το μοχλό!

6. Ενας από τους Brigand Archers είναι ένας Zulu, μάλλον πρόσφυγας από το QFG3.



QUEST FOR GLORY I VGA REMAKE

7. Το βιβλίο στο κατάστημα του Kaspar of Dry Goods γράφει ότι ονομάζεται "Quest For Glory: A Hero's Death".

8. Στη μικρή alley κατά τη διάρκεια της μέρας βλέπεις έναν φτωχό ζητιάνο, ο οποίος απλώνει το χέρι του ζητώντας ελεημοσύνη. Αν τον ελεήσεις, θα σου πει μία ιστορία την οποία ονομάζει Amblin Entertainment from Spielburg. Σημειώστε ότι πρόκειται για κατευθείαν αναφορά στο Amblin's Eentertainment του Steven Spielburg!

9. Ακριβώς έξω από την πόλη του Spielburg, θα δεις ένα μέρος όπου έπρεπε να βρίσκεται ένας πωλητής χαρτών. Τώρα λείπει στο Shapier όπου μπορείς να τον δεις.

10. Στο τέλος του παιχνιδιού όπου βλέπεις όλους τους κατοίκους του Spielburg, βλέπεις και μερικούς χαρακτήρες που δεν τους έχεις δει στο παιχνίδι. Μην ανησυχείς, δεν έχεις χάσει κάποια "σημεία" του παιχνιδιού όπου αυτοί μπορούσαν να εμφανίζονται. Στην πραγματικότητα είναι "προσωπογραφίες" των δημιουργών του Quest for Glory! Ετσι, με τα Shapier ρούχα βλέπεις τον περίφημο Corey Cole. Οταν κάνεις κλικ πάνω του, θα δεις το όνομά του και θα αλλάξει για λίγο φορώντας τα κανονικά ρούχα του από το Quest for Glory I.

11. Αν κάνεις για πολύ κλικ σε ένα δέντρο στο δάσος, μερικές φορές θα δεις ότι ονομάζεται Daventree, από το Daventry που είναι το όνομα του βασιλείου του King Graham στη σειρά των King's Quests. Επίσης, ένα δέντρο καλείται "The Undiscovered Countree", από το όνομα μίας ταινίας της σειράς των περίφημων Star Trek με τον τίτλο "The Undiscovered Country".

12. Αν κάνεις κλικ στο στόμα του ήρωα, τότε αρχίζει να λέει: "Mumble, mumble... overworked... mumble... underpaid... mumble, mumble... no control over my life..." κ.λπ. Εκπληκτικό.

Αυτά προς το παρόν. Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε με τα επόμενα παιχνίδια της σειράς.

PC

ACORN ARCHIMEDES

Τα 32bit που ήρθαν... πριν από την ώρα τους!

Ισως, ίσως λέω, κάποιοι από εσάς να θυμούνται έναν αγγλικό υπολογιστή με ελληνικό όνομα που στις "ένδοξες εκείνες μέρες" είχε παρουσιαστεί ως ο νικητής της Amiga. Ισως, επίσης, κάποιοι από εσάς να γνωρίζουν πως ο συγκεκριμένος ισχυρισμός ήταν από πολλές απόψεις σωστός. Ποτέ, όμως, αυτό δεν αποδείχτηκε στο ευρύ κοινό...

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

Ο Archimedes της Acorn δημιουργήθηκε ως ο επάξιος ακόλουθος του παλαιότερου BBC Electron, ενός αρκετά επιτυχημένου υπολογιστή που, όμως, είχε μείνει στη... σκιά των "τριών γιγάντων", Commodore 64, Amstrad 6128 και Spectrum (η σωστή σειρά είναι Amstrad, C64, Spectrum! Πας γυρεύοντας για μαστίγωμα! - ΧΚ). Η ιστορία του Αρχιμήδη ήταν, λίγο πολύ, όμοια με αυτήν του προκατόχου του: Ηταν ένα έξυπνα σχεδιασμένο, πρωτοποριακό και - για την εποχή του - υπερβολικά δυνατό μηχάνημα, που όμως δεν κατάφερε να ξεπεράσει σε πωλήσεις τα μεγαθήρια της εποχής του, δηλαδή την Amiga και τον Atari ST.

Η ιστορία του υπολογιστή ξεκινά το 1983, όταν η Acorn είχε ζητήσει από την Intel ένα δείγμα του υπό ανάπτυξη τότε 286 ώστε να σχεδιάσει με βάση αυτό έναν υπολογιστή. Η Intel αρνήθηκε και έτσι μια ομάδα συστάθηκε από την Acorn, με επικεφαλής τους Roger Wilson και Steve Furbur, της οποίας στόχος ήταν να αναπτύξει έναν επεξεργαστή RISC (Reduced Instruction Set Chip - Chip Περιορισμένου Σετ Εντολών δηλαδή). Η μυστικότητα που κάλυπτε το όλο σχέδιο έγινε εμφανής όταν, αργότερα, η Olivetti αγόρασε τμήμα της Acorn: Καθ' όλη τη διάρκεια των διαπραγματεύσεων η Olivetti δεν γνώριζε καν πως υπάρχει ένα τέτοιο σχέδιο!

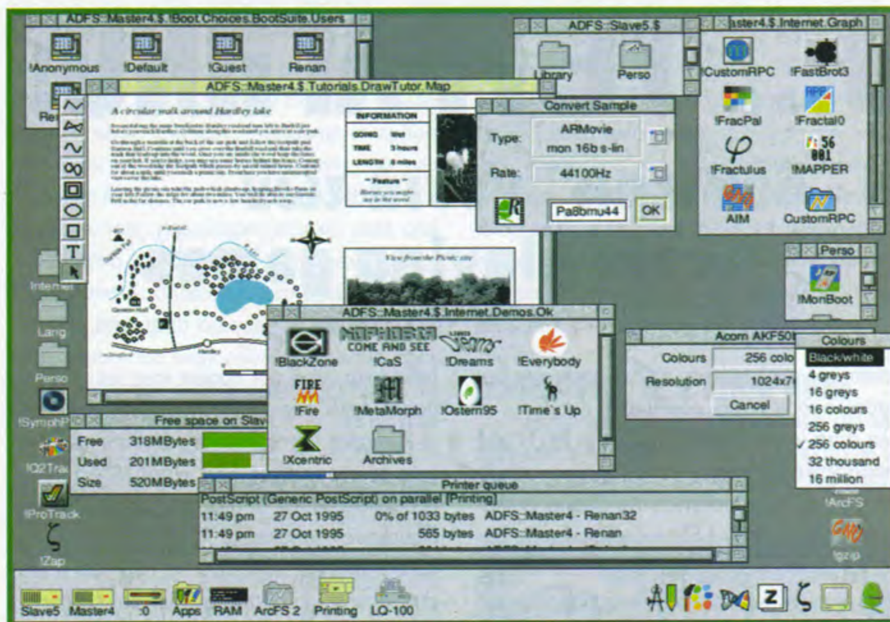
Το πρώτο ARM chip που γνώρισε ο κόσμος ήταν ένας συμπληρωματικός επεξεργαστής για τον BBC Master, ενώ ακόμη ένα μοντέλο (με ονομασία "ARM1") χρησιμοποιούνταν εσωτερικά στην εταιρεία κατά την ανάπτυξη των υπολογιστών. Ο Archimedes ήταν επίσημα ο πρώτος επεξεργαστής που έκανε χρήση του ARM2, του πρώτου chip με 32bit data bus, 26bit address bus, 16 registers και καθόλου on-chip cache. Ο Αρχιμήδης είδε το... φως της μέρας ως υπολογιστής το 1987, με την έλευση τεσσάρων μοντέλων που δεν χαρακτηρίζονταν από δραστικές διαφορές: τα A305, A310, A410 (που όμως δεν "κυκλοφόρησε" πολύ) και το A440. Βασισμένοι στο ίδιο hardware και συμβατοί μεταξύ τους (σας θυμίζει τίποτα;), οι διαφορές μεταξύ τους αφορούσαν στην ποσότητα μνήμης, την επεκτασιμότητα και στον τρόπο αποθήκευσης αρχείων. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως όλοι εκτός του "γενικού" hardware τους διέθεταν επίσης ασπρόμαυρο και έγχρωμο monitor output, θύρα εκτυπωτή, σειριακή, βύσμα ακουστικών και... δυνατότητα δικτυακής σύνδεσης Econet! Ειδικά ο A440 διέθετε 4MB μνήμης, δίσκο 20MB και 4 θύρες επέκτασης! Το λειτουργικό σύστημά του ονομαζόταν Arthur και περιείχε την BBC Basic, ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα, ένα απλό πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου, ένα πρόγραμμα μουσικής, καθώς και το 65Host, το οποίο ήταν ένας εξομοιωτής του επεξεργαστή 6502 που έδινε πρόσβαση στον Αρχιμήδη σε ένα σεβαστό τμήμα του λογισμικού του παλαιότερου BBC Micro.

Το 1989 η Acorn παρουσίασε τον R140, έναν ελαφρώς τροποποιημένο A440, που όμως βασιζόταν σε... Unix! Ο R140 ήταν εξοπλισμένος με δίσκο 60MB και το λειτουργικό RISC iX, το οποίο ήταν μία έκδοση του Unix από την ίδια την Acorn με πυρήνα 4,3 BSD. Ο R140, αντίθετα από τους προκατόχους του (που "έτρεχαν" το Arthur), ήταν ο πρώτος πραγματικά multimedia υπολογιστής της σειράς, ενώ απευθυνόταν σε όσους ενδιαφέρονταν για έναν φθηνό Unix-based υπολογιστή. Αργότερα το ίδιο έτος, όμως, ήρθε η επανάσταση για τον Αρχιμήδη, με την έλευση του Risc OS 2, μιας κατά πολύ αναβαθμισμένης έκδοσης του λει-





Ο A3000 ήταν ένας από τους "μεγάλους" της οικογένειας Αρχιμήδη, ενώ είχε παρουσιαστεί στο χώρο ως το ιδανικό αντίστοιχο της Amiga και του Atari ST.



Αντίθετα με τον Atari ST και την Amiga της εποχής, ο Archimedes παρείχε στο χρήστη ένα πλήρως multimedia περιβάλλον, όμοιο με αυτό των σημερινών Windows.

τουργικού Arthur (αρχικά ονομαζόταν "Arthur 2"), που επέτρεπε πραγματικό multitasking - με κάποιους όμως περιορισμούς. Γενικά, όλο το software που συνόδευε το λειτουργικό είχε αναβαθμιστεί, ενώ ακόμη και ο τρόπος αποθήκευσης αρχείων είχε βελτιωθεί. Αμέσως μετά κυκλοφόρησε ο A3000, η κυκλοφορία του οποίου συνέπεσε με τη γενικότερη επέκταση και αποδοχή της σειράς υπολογιστών "Αρχιμήδης", η οποία βασικά οφειλόταν στο γεγονός πως όλο και περισσότερο software γραφόταν για αυτούς. Σύντομα, έπειτα από αυτόν κυκλοφόρησε η σειρά υπολογιστών Archimedes A4xx/1, από τους οποίους πιο πετυχημένος ήταν ο A420/1, που δινόταν μαζί με λογισμικό εκπαιδευτικού χαρακτήρα (με το όνομα "The learning Curve").

Τα επόμενα χρόνια η Acorn αναβάθμισε τη σειρά Unix-based υπολογιστών της, προσθέτοντας μεγαλύτερους δίσκους (όπως στον υπολογιστή R260 που δινόταν με έναν SCSI δίσκο 100MB) και εξοπλίζοντάς τους με την επόμενη γενιά επεξεργαστών ARM3. Αν και σημαντικά ανώτεροι, οι επόμενοι υπολογιστές της εταιρείας δεν "συγκίνησαν τα πλήθη". Ο A540 ήταν επίσης βασισμένος στο Risc OS και περιείχε δίσκο SCSI, 4MB μνήμη και γραφικά ποιότητας VGA και SVGA, ενώ ο A5000 δεν διέφερε τόσο από άποψη hardware όσο από άποψη εμφάνισης από τα προηγούμενα μηχανήματα (αφού αποτελούνταν από τρία κομμάτια, όπως τα σημερινά PCs - κουτί, οθόνη και πληκτρολόγιο δηλαδή). Ακολούθησαν περισσότερες εκδόσεις, καθώς και κάποιες "φορητές" υλοποιήσεις, που όμως ήταν κατά πολύ ακριβότερες από τα φορητά PCs της εποχής, ενώ εμφάνιζαν προβλήματα ασυμβατότητας. Με τη μεταπήδηση σε ένα πιο "μοντέρνο" format (με ονομασία "Risc PC") η "κλασική" σειρά του Αρχιμήδη είχε πια συναντήσει το τέλος της.

ΕΞΟΜΟΙΩΣΗ ΤΟΥ ΑΡΧΙΜΗΔΗ

Ο πιο διαδεδομένος εξομοιωτής για τον "Αρχιμήδη" είναι ο Archie, ο οποίος σταμάτησε (προσωρινά) να αναπτύσσεται στην έκδοση 0.9. Οπως όμως δηλώνει ο προγραμματιστής του στο επίσημο site: "Ο Archie δεν πέθανε, απλώς βρίσκεται σε... χειμερία νάρκη"! Για να χρησιμοποιήσετε αυτό τον εξομοιωτή θα πρέπει να έχετε τις ROMs ενός A3xx, A4xx ή ενός A3xxx διαθέσιμες, ενώ για το πώς θα μπορέσετε να τις "πάρετε" από αυτόν και να τις μεταφέρετε στο PC σας μπορείτε να βρείτε αρκετές οδηγίες σε σχετικό αρχείο κειμένου που περιλαμβάνεται στο ίδιο ZIP με τον εξομοιωτή. Στο ίδιο αρχείο θα βρείτε, εκτός από τον εξομοιωτή, ένα πρόγραμμα που μπορείτε να τρέξετε σε έναν Αρχιμήδη, για να δημιουργήσετε disk images για μεταφορά δεδομένων από τον Αρχιμήδη σε PC (αν και "προσπαθεί" να διαβάσει πραγματικές δισκέτες Αρχιμήδη από το drive του PC), καθώς και ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει τη μετατροπή των δεδομένων που δημιουργήθηκαν με το προαναφερθέν πρόγραμμα έτσι ώστε να μπορεί να τα χρησιμοποιήσει ο εξομοιωτής. Για να χρησιμοποιήσετε τον εξομοιωτή, θα πρέπει να έχετε εγκατεστημένους VESA drivers, ενώ χαρακτηρίζεται από πολύ καλά επίπεδα συμβατότητας. Ακόμη, δυστυχώς, δεν υποστηρίζονται σκληροί δίσκοι. PC

Τελευταία νέα

Bye-Bye SNK Εκλεισε η πρωτοπόρος εταιρεία SNK, ή μάλλον κλείνει, ή μάλλον σταματά να αναπτύσσει παιχνίδια. Τέλος πάντων, δεν μπόρεσα να καταλάβω πολλά από τη σελίδα που συνάντησα - αφού ήταν στα... κινέζικα! - αλλά το θέμα είναι πως μάλλον θα πρέπει να ξεχάσουμε την εταιρεία που μας χάρισε τα King Of Fighters, Samurai Shodown και Metal Slug. Αχ! Πού θα βρίσκουμε τώρα εμείς οι φανατικοί των beat'em ups "γιατρειά" για τις ανάγκες μας;

Και το King Of Fighters 2001; Ναι, ξέρω πως δεν έχει να κάνει άμεσα με το χώρο της εξομοίωσης, αλλά όλοι όσοι παίζουμε περιστασιακά εξομοιωμένα τα προηγούμενα της σειράς, περιμέναμε την έκδοση 2001 του King Of Fighters. Στο κάτω κάτω, θα ρίχναμε 500-600.000 δρχ. σε κατοσταρικοφάγα και στο ενδιάμεσο όλο και κάποιος θα το εξομοίωνε. Μη φοβού. Οπως φαίνεται, γίνονται διαπραγματεύσεις και μάλλον, ακόμη και αν είναι το κύκνειο άσμα της εταιρείας, θα το δούμε. Ελπίζω...!

Τι κάνει Bleem-Bleem στα κεραμίδια; Εμπορικό site άνοιξε η εταιρεία του Bleem (βλ. bleemdirect.com), όπου διατίθενται τόσο αυτό όσο και το Bleemcast στο ευρύ κοινό. Το site είναι εφοδιασμένο με όλα τα απαραίτητα μηνυματάκια για να πωρώσει τον φανατικό της εξομοίωσης, με πιο κακό από όλα ένα (ελεύθερη μετάφραση, σόρι) που δηλώνει πως "σε αυτό το site η Sony δεν μπορεί να κάνει τίποτα"! Το μόνο που θα πω εγώ - και ναι, είναι διφορούμενο - είναι πως "άμα θέλει ο άνθρωπος..."

Ζήτω, ντο ζέγκα ζιντί! Και ναι, κυρίες και κύριοι, εξομοιώθηκε! Στο xega.emucamp.com όλοι πια, μικροί μεγάλοι και λοιποί, μπορούν να βρουν τον Xega 0.08, τον πρώτο εξομοιωτή που τρέχει αρκετά επιτυχημένα τόσο "κανονικά" Sega CDs όσο και με μορφή Image (λέγε με ISO). Προς το παρόν, αναφέρονται προβλήματα σε σχέση με τις συσκευές USB (αν έχετε μια τέτοια στο PC σας, ο εξομοιωτής "κολλάει"), αλλά δεν θα αποσυνδέατε το mouse, το πληκτρολόγιο ή τα ηχεία σας για να παίξετε εξομοιωμένα παιχνίδια Sega CD;

RPGs ΣΤΟ... ΤΕΤΡΑΓΩΝΟ!

Η "δεύτερη" γενιά των role playing games

Εν αρχή ην το χάος. Και το χάος ελέγετο Space Invaders και Pong. Και εγένετο computer και το computer είχε Antiriad και Monty Mole. Παράλληλα, το computer "τράβηξε" σκεπτόμενους ανθρώπους που κουράζονταν με τα platform games, και έτσι μετέφεραν τα αγαπημένα τους επιτραπέζια στους υπολογιστές... και γεννήθηκαν τα RPGs.

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr

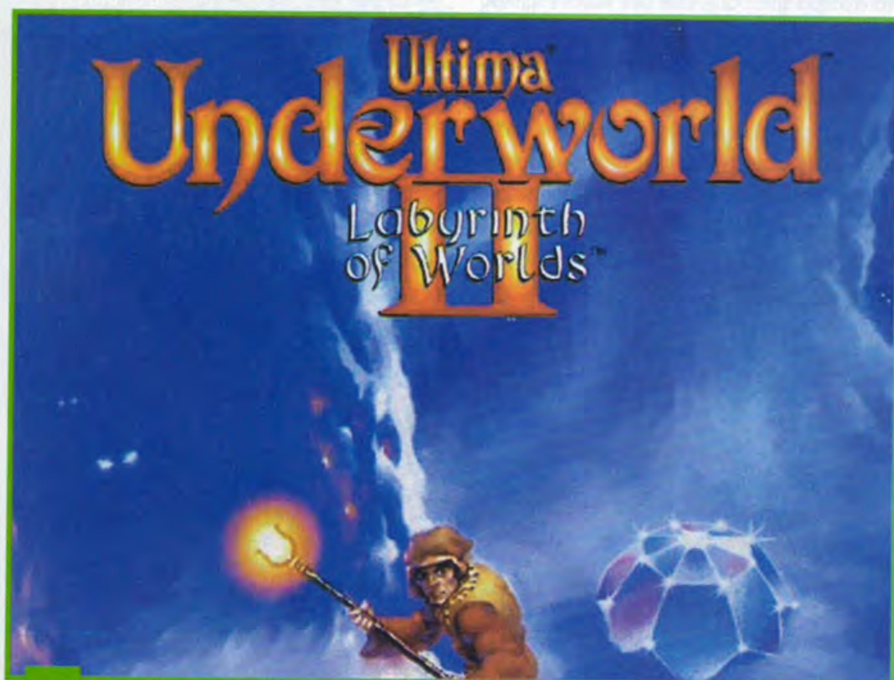
Μέσα από το χάος των "πρώιμων" 8 bit υπολογιστών, ένα χάος γεμάτο platform games και shoot'em up κάποια adventure games είχαν αρχίσει να σηκώνουν δειλά δειλά το κεφάλι τους. Σε μικρό χρονικό διάστημα εταιρείες όπως η Infocom και η Level 9 - που θα δούμε σε κάποιο άλλο τεύχος - είχαν κυριαρχήσει ανάμεσα στους "σκεπτόμενους" παίκτες, ενώ τα strategies δεν αποτελούσαν παρά... δείγματα. Ανάμεσα σε όλα αυτά, εμφανίστηκαν τα πρώτα RPGs από διαφορετικές εταιρείες, εκ των οποίων καθεμία είχε τη δική της προσέγγιση στο ζήτημα. Η κλασικότερη όλων ήταν η SSI, η οποία μας είχε δώσει την εκπληκτική τριλογία Krynn, ενώ παράλληλα κινούνταν ο Lord British της Origin (κατά κόσμον Richard Gariott) με τα μοναδικά Ultima. Τα παιχνίδια της SSI ήταν ένας συνδυασμός δισδιάστατων εικόνων με ισομετρικές μάχες, ενώ της Origin αποκλειστικά top-down view παιχνίδια, τα οποία αργότερα άλλαξαν σε ισομετρική απεικόνιση για να καταλήξουν στο πλήρως τρισδιάστατο Ultima 9. Ομως, αυτά δεν αποτελούν παρά την αφετηρία για τον ευγενή κλάδο των RPGs που στην εποχή μας γνωρίζουν μια δεύτερη περίοδο νεότητας.

ΔΥΟ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ, ΜΙΑ ΚΑΡΔΙΑ

Το Ultima, το Phantasie και τα παιχνίδια της SSI, όντας ισομετρικά, είναι οι πρόγονοι των σημερινών Baldur's Gate, Planescape Torment, Fallout και όλων των ομοίων τους (με πιο πρόσφατη κυκλοφορία το πολυαναμενόμενο Pool of Radiance 2, το οποίο σηματοδοτεί τη δυναμική επιστροφή της SSI). Παράλληλα με τα προαναφερόμενα, τη δική τους σχολή RPG δημιούργησαν τα κλασικά Might and Magic και Bard's Tale. Στα συγκεκριμένα παιχνίδια ο παίκτης έλεγχε μία ομάδα ατόμων και έβλεπε τη δράση μέσα από τα μάτια ενός από αυτούς. Φυσικά, όπως μάλλον ήδη καταλάβατε, τα εν λόγω παιχνίδια αποτελούσαν την πρώτη υπαρκτή μορφή "τρισδιάστατων κόσμων" στον υπολογιστή του χρήστη και θα τολμούσα να πω τον πρόαγγελο της Virtual Reality. Ο παίκτης ζούσε και κινούνταν σε έναν κόσμο σαν να ήταν ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού. Εβλεπε ό,τι θα έβλεπε ο χαρακτήρας που οδηγούσε, συνομιλούσε με άλλους χαρακτήρες που έλεγχε ο υπολογιστής και, όπως και σε κάθε RPG, προσπαθούσε να λύσει κάποια Quests, φτάνοντας στον τελικό σκοπό του ο οποίος συνήθως ήταν η απόλυτη συντριβή ενός μεγάλου κακού. Οσο καλά και αν ήταν αυτά, όμως, ο... πανικός ήρθε με το Dungeon Master.

Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΟΥ... ΜΠΟΥΝΤΡΟΥΜΙΟΥ

Δημιούργημα της Faster Than Light (FTL), την οποία λίγοι και... εκλεκτοί ήξεραν πριν από το Sundog: Frozen Legacy στον Atari ST, το Dungeon Master έδωσε νέα πνοή στο χώρο των RPGs, εισάγοντας πρωτοποριακές ιδέες. Οχι, δεν ήταν το πρώτο "τρισδιάστατο" RPG ούτε το πρώτο στο οποίο ο παίκτης έπρεπε να... φτιάξει χάρτη για να κινηθεί άνετα, αφού σε αυτή την κατηγορία τα σκήπτρα κρατούν τα Bard's Tale και Might and Magic που προανέφερα. Η διαφορά του Dungeon Master από τα υπόλοιπα ήταν πως... ήταν χειρότερο! Ας εξηγήσω, όμως, τι ακριβώς εννοώ πριν να με παρεξηγήσουν οι παλαιότεροι του χώρου. Το Dungeon Master, όπως ήταν κοινώς ομολογούμενο εκείνη την εποχή, δεν είχε να επιδείξει τα καλύτερα γραφικά του χώρου. Δεν ήταν το πρώτο 3D παιχνίδι, δεν είχε την καλύτερη μουσική ούτε εκπληκτικά ηχητικά εφέ. Δεν αποτελούσε καν τρανό παράδειγμα έμπειρου προγραμματι-



Το Ultima Underworld 2 γνώρισε αρκετά μεγάλη επιτυχία, βελτιώνοντας αυτό που ο προκάτοχός του είχε δημιουργήσει: τον πρώτο τρισδιάστατο "ζωντανό" κόσμο.

σμού. Γιατί, λοιπόν, έγινε κλασικό; Διότι είχε τον πιο σημαντικό παράγοντα σε ένα παιχνίδι: ατμόσφαιρα. Το σενάριο του Dungeon Master σήμερα είναι, επιεικώς, μονότονο: Η ομάδα σου είναι κλειδωμένη στο μπουντρούμι του Dungeon Master. Φάε τα τέρατα, ανέβα levels, βελτίωσε τους χαρακτήρες σου και μετά από 12 επίπεδα... "φάε λάχανο" τον κακό μάγο. Πρωτότυπο; Καθόλου, όταν το Ultima βρισκόταν ήδη στην τρίτη έκδοσή του, συμπληρώνοντας σεναριακά έναν ολόκληρο κόσμο στον οποίο κινούνταν ο πρωταγωνιστής Avatar. Το Dungeon Master, όμως, ήταν το πρώτο παιχνίδι που συνδύαζε τα adventures με τον επικό κόσμο των RPGs, υιοθετώντας τη λογική των βασισμένων σε inventory puzzles. Ηταν, επίσης, το πρώτο παιχνίδι όπου τα αντίπαλα "τέρατα" έκαναν αναπάντεχα επίθεση, ανεβάζοντας την αδρεναλίνη του παίκτη στο μέγιστο δυνατό όριο, ενώ τα ηχητικά εφέ - αν και όχι σπουδαία - συμπλήρωναν τη δράση με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Το Dungeon Master είχε αυτό που έλειπε από τόσα άλλα παιχνίδια: gameplay. Ετσι, λοιπόν, αγαπήθηκε και μέχρι σήμερα θεωρείται cult, ένα "must" ανάμεσα στους λάτρεις του είδους, και όποιος δεν το έχει παίξει δεν θεωρείται πραγματικός "RPGάς".

ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΕΣ ΑΝΗΣΥΧΙΕΣ

Αρκετό καιρό μετά το Dungeon Master και το αρκετά επιτυχημένο Captive - το οποίο όμως έμελλε να μείνει για πάντα στα "χνάρια" του - ήρθε ένα παιχνίδι που αν και δεν έκανε τόση επιτυχία όσο τα μοντέρνα Thief, Metal Gear Solid και Half-Life αποτέλεσε τον προάγγελο της "νέας εποχής" παιχνιδιών. Το Ultima Underworld ήταν το πρώτο πραγματικά 3D παιχνίδι της γενιάς του. Ο παίκτης βρισκόταν ξαφνικά σε έναν "ζωντανό" κόσμο, στον οποίο όπου έστρεφε το βλέμμα του άλλαζε η οπτική γωνία απεικόνισης, οι εχθροί έρχονταν από διάφορα σημεία και, γενικά, ήταν εύκολο για κάποιον να... χαθεί ακόμη και αν χρησιμοποιούσε χάρτη! Ο "παραδοσιακός" τρόπος αντιμετώπισης των 3D RPGs, όπου ο παίκτης προχωρούσε "τετράγωνο τετράγωνο", αποτελούσε για πάντα παρελθόν. Σε αυτό το μοτίβο βασίστηκαν τόσοι άλλοι που πια το ίδιο το Ultima Underworld αποτελεί ένα ξεχασμένο μνημείο του παρελθόντος. Τα, δε, μοντέρνα RPGs έχουν πια συνδυαστεί και με άλλους τύπους παιχνιδιών (όπως το Thief, στο οποίο ο πρωταγωνιστής δεν "προοδεύει", φέρεται όμως κανονικότατα, όπως θα φερόταν ένας "κανονικός" thief από τους κόσμους του D&D) και νέες κατηγορίες παιχνιδιών κάνουν την εμφάνισή τους (όπως τα RPS - Role Playing Strategy - με πρωτοπόρο του είδους το Myth της Bungie και το Heroes of Might and Magic της 3DO). Τι άλλο μένει να δούμε μόνο ο χρόνος θα το δείξει. Πολλοί υποστηρίζουν πως ο χώρος των RPGs δεν "προόδευσε" και ως έναν βαθμό έχουν δίκιο, αφού οι αξίες των RPGs παραμένουν οι ίδιες: απλή, αγνή διασκέδαση σε μαγικούς κόσμους, όπου ο παίκτης παίρνει το ρόλο κάποιου και αφήνει τη φαντασία του να καλπάζει ενώ μπλέκεται στις πιο παράξενες περιπέτειες.

RPGs ΠΟΥ... ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ RPGs

Ξέρω προκαταβολικά πως υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να λάβω ένα σωρό μηνύματα με τα οποία θα εκφράζετε τις διαφωνίες σας, αλλά δηλώνω εκ των προτέρων πως τα ακόλουθα αποτελούν προσωπική άποψή μου και δεν αποτελούν πάγιες και καθιερωμένες ιδέες και αντιλήψεις για το χώρο των RPGs. Γι' αυτό απλώς θεωρείστε τα μια "άποψη" και δοκιμάστε αυτά που προτείνω.



Το Dungeon Master ήταν το παιχνίδι που έδωσε νέα πνοή στα RPGs της εποχής του, δίνοντας περισσότερο βάρος στη διασκέδαση από ό,τι στον "τεχνικό" τομέα.

Πρώτο και καλύτερο σε αυτή την κατηγορία το περίφημο Diablo, που τόσες διαφωνίες και τόσους καυγάδες προξένησε μεταξύ χρηστών. Ναι, το Diablo είναι RPG, αφού ο χαρακτήρας προοδεύει, βελτιώνεται και αποκτά καλύτερα όπλα. Οχι, το Diablo δεν έχει τη λογική των RPGs, αφού το ίδιο ακριβώς συνέβαινε και με το... Wonderboy in Monsterland (ο χαρακτήρας βελτιωνόταν και έπαιρνε καλύτερα όπλα). Το εν λόγω παιχνίδι εντούτοις κατάφερε να... ξενυχτήσει πολύ κόσμο και άρα οφείλουμε να το απαλλάξουμε από οποιεσδήποτε κατηγορίες! Παράλληλα με αυτό, το Thief: The dark project της Looking Glass Studios. Εντάξει, δεν ήταν σχεδόν καθόλου RPG, αλλά ποιος τολμά να πει κάτι τέτοιο στην εταιρεία που μας έδωσε το Ultima Underworld από το οποίο ξεκίνησαν όλα τα μοντέρνα 3D RPGs; Το Thief είναι το μοναδικό παιχνίδι στο οποίο ο παίκτης πρέπει να κινηθεί ως κλέφτης, προσέχοντας έτσι ώστε να μη φαίνεται και να μην ακούγεται. Role Playing Game σημαίνει "παιχνίδι ρόλων", στο οποίο ο παίκτης υποδύεται το ρόλο κάποιου άλλου. Στο Thief, λοιπόν, υποδύεται με τον πιο πειστικό τρόπο έναν κλέφτη. Ελα μου όμως που δεν υπάρχει πρόοδος χαρακτήρα; Αρα το Thief τι είναι; Πάντως, για... Quake δεν το κόβω! Πιο κοντά στα "κανονικά" RPGs είναι, ίσως, το System Shock 2. Χμμ, μάλιστα, τώρα κάτι γίνεται. Ο χαρακτήρας μαθαίνει, προοδεύει, αποκτά καλύτερα όπλα και παίζει έναν ρόλο με όσο πιο ρεαλιστικό τρόπο γίνεται. Ω, τι σύμπτωση: Η Looking Glass κρύβεται πίσω και από αυτόν τον τίτλο. Να, όμως, το παράδοξο: Πολύ μπαμ μπουμ σε σχέση με τα "κανονικά" RPGs και ένα cyberpunk thriller σενάριο εμποδίζουν το System Shock 2 από το να μπει στη λίστα με τα RPGs. Παράλληλα, είναι πολύ "έξυπνο" για όσους θέλουν απλώς να παίξουν ένα Quake clone. Επομένως, να οι λόγοι που η Looking Glass... χρεοκόπησε! Ως βέβηλος, θα τολμήσω να πω πως ακόμη και τα προγράμματα... management ομάδων ποδοσφαίρου είναι ως έναν βαθμό RPGs! Εντάξει, δεν έχουν επικό περιβάλλον. Ούτε το Xenomorph! Δεν βασίζονται στους κανόνες του D&D, όπως δεν βασίζεται και το Fallout.

Αυτό που προσπαθώ να πω είναι πως τα RPGs δεν μπορούν να λέγονται πια RPGs, τα Adventures δεν μπορούν να λέγονται Adventures και τα Beat'em up όπως το Tekken (με τις εκατοντάδες κινήσεις που εκτελούνται σε στυλ... Dragon's Lair) Beat'em up. Στο χώρο των υπολογιστών οι διαχωριστικές γραμμές είναι ιδιαίτερα λεπτές και έχουμε ξεφύγει ανεπιστρεπτί από την εποχή που μπορούσαμε να κατατάξουμε το Super Mario Brothers στην κατηγορία Platform games. Τώρα πια ακόμη και τα Platform games συνδυάζουν στοιχεία από RPG (βλ. Legacy of Kain). Σκεφτείτε τα όλα αυτά την επόμενη φορά που θα καθίσετε να παίξετε ένα πραγματικό, επιτραπέζιο RPG με τους φίλους σας και μην παραξενευτείτε αν σε ένα στενό της Sigil συναντήσετε τον Commander του Quake... Στον κόσμο των RPGs όλα είναι δυνατά.

PC

9 MODS ΓΙΑ MAX PAYNE

Νομίζατε πως θα ξεμπερδεύατε μόνο με το Single Player;

Τον προηγούμενο μήνα είχα υποσχεθεί ότι το Mod που θα παρουσίαζα σε αυτό το τεύχος θα ήταν είτε από το χώρο του Quake III είτε από το χώρο του Unreal Tournament. Τελικά, έπειτα από ώριμη σκέψη και θέλοντας να είναι επίκαιρο το περιεχόμενο της στήλης, αποφάσισα ότι πρέπει να ασχοληθώ με το νέο ρεύμα της εποχής, που παρέσυρε πολλούς αξιόλογους νέους σε ατελείωτες ώρες gaming. Ποιο είναι αυτό το νέο ρεύμα; Μα, φυσικά, το Max Payne!

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@otenet.gr

Το Max Payne κατάφερε να έρθει στο επίκεντρο των συζητήσεων σχεδόν όλων των gamers, κάτι που είχε καιρό να συμβεί με παιχνίδι. Ετσι, λοιπόν, τιμής ένεκεν, αποφάσισα να ασχοληθώ με ορισμένα Mods και Levels για αυτό το παιχνίδι. Τα μεγάλα Mods ακόμα δεν είναι έτοιμα, διότι απαιτείται αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα (περίπου 3-4 μήνες) για να ετοιμαστεί ένα αξιόλογο Mod. Στο παρόν τεύχος θα ασχοληθούμε με ορισμένα μικρά Modifications και Levels, σχεδιασμένα από χρήστες. Τα Mods αυτά θα τα βρείτε στο συνοδευτικό CD του παρόντος τεύχους. Ακολουθούν οδηγίες εγκατάστασης.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MODS

Στο directory του CD-ROM Modifications θα βρείτε δύο zipped αρχεία. Κάνετε διπλό κλικ στο MaxPayneMods.zip και αποσυμπιέστε όλα τα αρχεία του (9 είναι) στο directory όπου έχετε το Max Payne στο δίσκο σας. Εάν, για παράδειγμα, έχετε το Max Payne στο directory d:\games\max payne, σε αυτό το dir πρέπει να μπουν τα αρχεία. Τώρα, φορτώστε το άλλο zipped αρχείο, με όνομα Kung Fu. Σε αυτό θα βρείτε τρία αρχεία, ένα txt, ένα mpm και ένα avi (καταλήξεις αρχείων). Το mpm (KunkFu_09) αρχείο, που είναι το βασικό του Mod, αποσυμπιέστε το -όπως και τα άλλα 9 προηγουμένως- στο κεντρικό directory του Max Payne στο σκληρό δίσκο σας. Το MPKungFu.avi πρέπει να το τοποθετήσετε στο directory \movies του Max Payne.

Αυτά τα ολίγα βήματα ήταν τα βασικά της εγκατάστασης! Γενικά, πρέπει να ξέρετε ότι τα αρχεία με κατάληξη .mpm είναι κάποιο Mod ή Level για το Max Payne και πρέπει να τοποθετούνται στο βασικό directory του παιχνιδιού, προκειμένου να μπορεί να τα εντοπίζει το παιχνίδι.

Τώρα, πάμε να δούμε πώς μπορείτε να παίξετε ένα Mod που έχετε στο κεντρικό directory του Max Payne. Αφού φορτώσετε κανονικά το παιχνίδι, θα εμφανιστεί ο Launcher του Max Payne, απ' όπου, αν πατήσετε το Play πάνω δεξιά, θα μπείτε στο game. Επίσης, από το ίδιο μενού επιλέγετε την ανάλυση γραφικών, Display Adapters και Acceleration. Σε αυτό το μενού, στο κάτω μέρος, υπάρχει ένα άλλο μενού με επιλογές, το οποίο μπορεί να μην είχατε παρατηρήσει. Εχει τίτλο Choose Customizable Game και κάνοντας κλικ στο βελάκι, εμφανίζει τη λίστα από Mods που έχετε στο κεντρικό directory του Max Payne. Επιλέγετε όποιο θέλετε, έπειτα πατάτε Play και παίζετε. Είδατε πόσο απλό είναι; Δείτε και τη σχετική φωτογραφία για μεγαλύτερη διευκόλυνση.



Shotguns. Καλό ε; Μόνο στα Mods του Max Payne θα βρείτε τέτοια επιλογή!



Παίζοντας το Mod Gauntlet, το οποίο μετατρέπει το Max Payne σε αρένα.

MOD news!

Quake III: Arena και πάλι :). Επανέρχομαι στο παιχνίδι αυτό για πολλούς και διάφορους λόγους. Πρώτον, θα είναι στο επόμενο Grand Prix, δεύτερον, ετοιμάζεται το Quake IV και, τρίτον, επειδή κυκλοφόρησε η νέα έκδοση 1.30! Οι καινούριες πίστες Pro είναι εντυπωσιακότατες και πιο ισορροπημένες, το επαναλαμβανόμενο πρόβλημα με το Sensitivity διορθώθηκε και προφανώς αυτήν την έκδοση θα παίξουμε στο Grand Prix. Καλή προπόνηση, μάγκες :), και ας νικήσει ο καλύτερος. Πιθανότατα στο επόμενο τεύχος θα σας έχω περισσότερες λεπτομέρειες για τις πίστες που θα παιχθούν στο Grand Prix και τη διαδικασία του τουρνουά.

Αφού αναφέρθηκα στο Quake, ας μιλήσω και για το Unreal για να μη λέτε ότι είμαι προκατειλημμένος! Στη διεύθυνση http://www.planetunreal.com/unreal2/wallpapers θα βρείτε ένα σωρό εικόνες για τη δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού! Επίσης, το Unreal Championship, προφανώς η συνέχεια του Unreal Tournament, θα κυκλοφορήσει μόνο για Xbox... Παράδοξο μεν, αλλά αυτή είναι η σκληρή αλήθεια. Ενδεχομένως να βγει αργότερα και για PC, αλλά -προς το παρόν- μόνο για Xbox έχει ανακοινωθεί η κυκλοφορία του. Sad but true, που λέμε.

Τώρα, πάμε για μια σύντομη παρουσίαση όλων των Mods και των χαρακτηριστικών που προσθέτουν στο παιχνίδι! Καλή διασκέδαση...

MODS ΓΙΑ ΤΟ MAX PAYNE

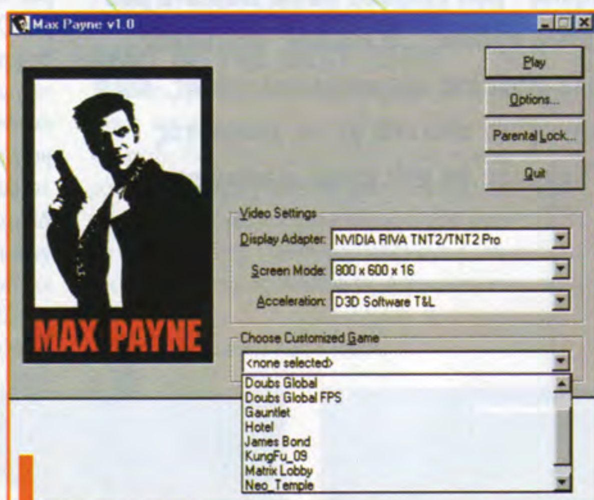
Θα ξεκινήσω την παρουσίαση αλφαβητικά, όπως θα βλέπετε τα Mods από τη λίστα του Max Payne Launcher.

Doubs Global: Το συγκεκριμένο Mod έχει 2 υπο-mods, τα Doubs Global και Doubs Global FPS. Η μόνη βασική διαφορά μεταξύ τους είναι ότι το τελευταίο (το FPS δηλαδή) μεταφέρει τη δράση σε πρώτο πρόσωπο, δηλαδή μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα (εξ ου και το FPS, First Person Shooter)! Υπάρχει Level Selector στο παιχνίδι (οπωσδήποτε παίξτε την bonus πίστα, είναι φοβερή!), καθώς και Unlimited Saves. Αξιόλογες βελτιώσεις-προσθήκες είναι οι εξής: Το μοντέλο του Max Payne φοράει γυαλιά ηλίου, ενώ οι σφαίρες κάνουν το ίδιο εφέ με αυτό της ταινίας "Matrix". Το μεγάλο ατού του Mod αυτού, όμως, είναι το FPS!

Gauntlet: Το Gauntlet μετατρέπει το Max Payne σε μία αρένα-σφαγείο. Σκοπός σας είναι να σκοτώσετε τους αντιπάλους που θα εμφανίζονται διαδοχικά και από τα πτώματά τους να πάρετε τα όπλα τους, προκειμένου να σκοτώσετε και τους επόμενους αντιπάλους που θα βγουν. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 6 Skins (Max Payne, Alex Balder, BB, A Cop, Alfred Woden) και σε 3 πίστες του Gauntlet (Lobby, 4 Way, Lounge). Εχετε απεριόριστα πυρομαχικά (οπότε μην ανησυχείτε, το μόνο που πρέπει να σας προβληματίζει είναι το Reload) και απεριόριστο χρόνο για Dodge Bullets και Bullet Time Mode. Οπότε και εδώ μπορείτε να κάνετε τις φιγούρες σας άνετα και ωραία. Αρκετά διασκεδαστικό και δύσκολο Mod.

Hotel: Το Hotel είναι ένα πολύ δύσκολο Level, όπου πρέπει να σκοτώσετε όλους τους αντιπάλους που βρίσκονται εκεί. Nothing Special, αλλά είναι πρόκληση, εξαιτίας της μεγάλης δυσκολίας του.

James Bond: Και εδώ έχουμε ένα Level, στο οποίο σκοπός είναι να σκοτώσετε τους αντιπάλους. Υπάρχουν πολύ περιορισμένα πυρομαχικά, οπότε κάνετε οικονομία. Πολλή πλάκα έχει η ατμόσφαιρα James Bond, που σας μεταφέρει σε άλλες εποχές.



Από εδώ επιλέγετε το Mod που θα παίξετε και μετά πατάτε Play. Φυσικά, το Mod πρέπει να υπάρχει στο κεντρικό directory του Max Payne στο σκληρό δίσκο σας.

KungFu 09: Η έκδοση 09 του Mod Kung Fu δίνει τη δυνατότητα στον Max Payne να κάνει κινήσεις και επιθέσεις σε στυλ Kung Fu. Πειραματιστείτε λιγάκι και θα δείτε τις διαφορές στην κίνηση!

Matrix Lobby: Ναι, ναι, είναι αυτό που νομίζετε. Η αυθεντική μάχη από το Lobby της ταινίας του "Matrix", όπου Neo και Trinity τα κάνουν "γης μαδιάμ", μόνο που αυτή τη φορά ο Neo είστε εσείς! Φοβερά Skins, άψογα γραφικά, υποδειγματική δουλειά. Αφού μπείτε και σας ελέγξει ο φρουρός, βγάλτε τα όπλα και καθαρίστε αυτόν και τους συναδέλφους του. Δείτε το μικρό Sequence όπου μπαίνει η Trinity μέσα ... and let the party begin! ΠΩΡΩΣΗ MOD.

Neo Temple: Ενα απλό Level στο οποίο χειρίζεστε το Neo στην προσπάθειά του να σώσει τη φυλακισμένη Trinity. Αρκετοί αντίπαλοι για να ασχοληθείτε, ωραία Skins και καλοσχεδιασμένη πίστα, αν και λίγο μικρή.

UltimateV6BE: Last but not least, είναι το Ultimate V6BE Mod. Θα μπορείτε να κρατάτε τα περισσότερα όπλα και στα δύο χέρια (το αγαπημένο μου είναι Dual Jackhamme και τα μυαλά στα κάγκελα). Ολα τα όπλα έχουν νέα Skins, το Dodge των Bullets γίνεται ακόμα πιο αργό και εντυπωσιακό, ο Max θα μπορεί να κλοτσάει τους αντιπάλους του όταν πηδάει κοντά τους και άλλες εντυπωσιακές προσθήκες από το Mod αυτό. Αξίζει να το χαζέψετε.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Το μέλλον μάς επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις από Modifications για το Max Payne. Μάλιστα, μία από τις ομάδες έκανε απόπειρα να εισαγάγει και multiplayer (και το όνομα του Mod θα ήταν MultiPayne), αλλά, δυστυχώς, εγκατέλειψε το project διότι το βρήκε πολύ δύσκολο. Οτιδήποτε νέα, αξιόλογα Mods υπάρξουν, θα τα βρίσκετε στο συνοδευτικό CD του "PC Master". Για απορίες σχετικά με το παρόν άρθρο ή γενικά με τα Mods, μη διστάσετε να μου στείλετε e-mail.

The 4th Coming

Αφιέρωμα στα 2 χρόνια ζωής του T4C!

Πλησιάστε κοντά και θα σας πω μία ιστορία. Την ιστορία ενός παιχνιδιού που κατάφερε να γίνει το πιο αγαπημένο στις καρδιές όλων όσοι το έπαιξαν. Ισως τα δύο χρόνια να μην είναι τόσο μεγάλο χρονικό διάστημα, αλλά εμένα μού φαίνονται σαν μια ζωή. Η πρώτη φορά που διάβασα την αγγελία στο "PC Master" που ζητούσε Game Masters μου φαίνεται αιώνες πίσω. Πανδαμάτωρ χρόνος... Ο τυπικός εορτασμός των γενεθλίων θα έπρεπε να είχε γίνει στο προηγούμενο τεύχος, αλλά τον Νοέμβριο του 1999 "πήρε μπρος" το παιχνίδι με τις κανονικές συνδρομές και τα ρέστα, οπότε μπορείτε να μου συγχωρέσετε αυτήν την καθυστέρηση.

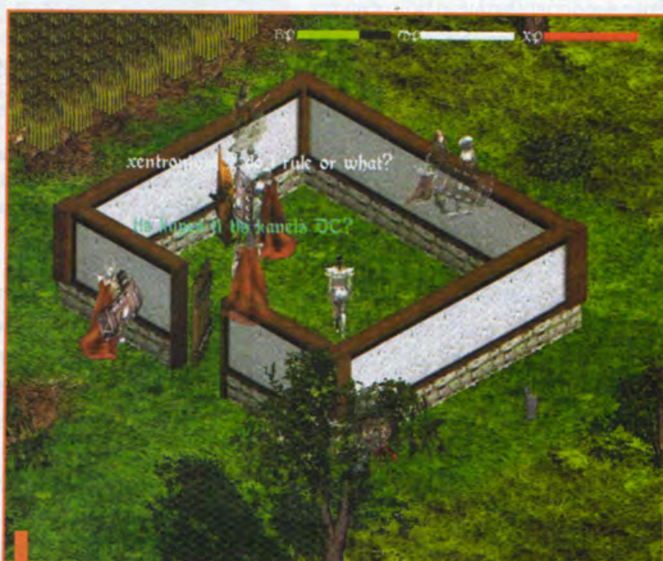
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaM@OteNet.GR

Τι μου θύμισα τώρα! Δεν θέλω να επαναλαμβάνομαι, αλλά δυστυχώς δεν μπορώ να το αποφύγω. Ανεξίτηλα είναι χαραγμένη στη μνήμη μου εκείνη η (μοιραία) αγγελία που με έβαλε στον κόσμο του T4C. Τότε, αναγνώστης ακόμα του "PC Master", είχα διαβάσει σε μία σελίδα την αγγελία με το χαρακτηριστικό τίτλο "Game Masters Wanted Alive". Επίσης, θυμάμαι (ή για την ακρίβεια δεν μπορώ να ξεχάσω) τι μου είχε πει ο συχωρεμένος ο πατέρας μου σχετικά με αυτή τη δουλειά: "Μα, καλά, τι βλακείες πας και βρίσκεις για δουλειά!". Ευτυχώς, ήταν ένα από τα ελάχιστα πράγματα στο οποίο είχε πέσει έξω. Διότι, όπως αποδείχθηκε αργότερα, το T4C ήταν μια πάρα πολύ αξιόλογη δουλειά, πολύ πρωτότυπη, η οποία με βοήθησε να ωριμάσω και να καταλάβω πως, δουλεύοντας σε ένα παιχνίδι, δεν παίζεις εσύ. Φυσικά, προσπάθησα να πείσω έπειτα από λίγο καιρό γι' αυτό και τον πατέρα μου και το πιο παράδοξο είναι ότι το κατάφερα! Οντως παραδέχθηκε ότι είχε εκτιμήσει λάθος την κατάσταση και ότι, αν και δουλειά σχετική με παιχνίδι, απαιτούσε πολύ σοβαρότητα, συνέπεια, φαντασία και υπευθυνότητα. Πόσο μακρινά μού φαίνονται όλα αυτά...

Πλέον το T4C μού έχει γίνει τρόπος ζωής. Διαρκώς είμαι on-line και συζητάω για το παιχνίδι παντού (στο τηλέφωνο, στα μηνύματα στο κινητό, στο forum, στο site, με τους φίλους μου). Είναι το νούμερο ένα στη ζωή μου τα τελευταία δύο χρόνια. Δεν θα ήταν υπερβολή



Ο Artherk, με την παλιά μορφή του, συγκεντρώνει τους πιστούς για να τους δώσει οδηγίες.



Η εποχή των Drakes, τότε που έδιναν XP.

εάν έλεγα ότι ζω και κοιμάμαι με τη σκέψη του. Οσο κουρασμένος και να είμαι το βράδυ, θα προσπαθήσω να μπω για να δω τι γίνεται στο παιχνίδι και μήπως κάποιος παίκτης με χρειάζεται (Train, Rank κ.λπ.). Δεν τολμώ να φανταστώ τη ζωή μου χωρίς το T4C... Το να είσαι υπεύθυνος για τόσους παίκτες και να πρέπει να τους ευχαριστείς όλους, είναι μία ευθύνη πολύ βαριά, αλλά οι απολαβές που έχεις όταν τα καταφέρεις, δεν περιγράφονται με λέξεις (...ε, ζωγράφισέ τες τότε). Είναι ήδη γνωστό, και δεν φοβάμαι να το ομολογήσω, ότι δεν κατάφερα πάντα να ικανοποιήσω τους παίκτες και δεν είναι λίγες οι φορές που έκανα λάθη! Αλλά ήμουν και εξακολουθώ, βέβαια, να είμαι άπειρος (και όχι ανάπηρος :P) σε σχέση με αυτό που θα είμαι ως GM σε ένα ή δύο χρόνια (τι λέω τώρα...). Ωστόσο, μέσα από αυτά τα λάθη έμαθα και (κατά τη γνώμη μου) βελτίωσα το παιχνίδι και τον εαυτό μου. Θα σας ενδιέφερε να μάθετε και εσείς ένα μέρος από τις εμπειρίες μου ως Game Master; Σας ενδιαφέρει, δεν σας ενδιαφέρει, εγώ θα σας τις πω :P. Ετσι, γιατί αν δεν το κάνω, θα σκάσω. Ορίστε, λοιπόν, τι έμαθα:

- Τίποτα, μα τίποτα (μα τίποτα κ.ο.κ.) δεν μένει κρυφό σε ένα on-line παιχνίδι.
- (Σχετικό με το παραπάνω) Δεν πρέπει ποτέ, μα ποτέ να κάνεις χάρες σε παίκτες, γιατί όταν μαθευτούν θα εκτεθείς. Οπότε ό,τι κάνεις σε έναν παίκτη, πρέπει να το κάνεις σε όλους.
- Δεν γίνεται (με καμία δύναμη) να έχεις ικανοποιημένους όλους τους παίκτες του παιχνιδιού. Ολο και κάποιος θα κάνει ένα άσχημο σχόλιο.
- Οι παίκτες δεν ξέρουν ποτέ τι είναι αυτό που θέλουν! Ενας παίκτης θέλει να κάνει το χαρακτήρα του πιο ισχυρό και όσο πιο γρήγορα το πετύχει τόσο πιο γρήγορα θα εγκαταλείψει το παιχνίδι. Σκοπός του παιχνιδιού (και αν δεν το πετυχαίνει το ίδιο το παιχνίδι, τότε γίνεται σκοπός του GM, όπως στο T4C δηλαδή) είναι να κρατήσει όσο το δυνατόν περισσότερο τον παίκτη, παρουσιάζοντάς του προκλήσεις και δυσκολίες.
- Αγνωσται αι βουλαί της Vircom! Και όταν σου την... κάνει you run to pull the snake from the hole (Ο νοών νοείτω).

Αυτά τα ολίγα περί εμπειριών. Σας φαίνονται λίγες, ε; Νομίζατε ότι θα σας τις έλεγα όλες, και να μείνω χωρίς δουλειά; :P Δεν σφάξανε...

Προτού κλείσω το πρώτο κεφάλαιο του αφιερώματος στα δύο χρόνια του T4C, θα ήθελα να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους παίκτες αλλά και στο ίδιο το παιχνίδι, που με βοήθησαν να ξεπεράσω (και να ξεχαστώ) ορισμένα σοβαρότατα προσωπικά προβλήματα που μου έτυχαν αυτά τα δύο χρόνια (εξ ου και η αλλαγή από Dark Templar σε DuMmWiaM). Πραγματικά, εάν δεν είχα το T4C να μου αποσπά τη σκέψη από αυτά, θα είχα σαλτάρει - γιατί τέτοια προβλήματα είναι για να σαλτάρεις! Over & Out.



Θυμάται κανείς αυτό το Guild;

BEST OF THE BEST 2002

Ηρθε, όμως, η ώρα να χαλαρώσουμε λίγο. Οπως και στα περσινά γενέθλια του T4C έτσι και φέτος θεώρησα καλό να κάνω μια αναφορά στις καλύτερες κοτσάνες-μαργαριτάρια-παντόφλες-κοτρόνες που άκουσα ως Game Master και όχι μόνο. Προηγουμένως, όμως, επιτρέψτε μου να σας θυμίσω τις περυσινές κοτσάνες:

- Πώς τρέχουμε και πώς πηδάμε;
- Πώς αλλάζεις κάμερα;
- Πώς σβήνει το Torch;
- Ρεε... πέθανα;!
- Οποιος μ' έκλεψε, να το πει τώρα.
- Minotaur's Ring, ποιο τέρας ρίχνει;
- Ρε DT, πέθανα στο Goblin Camp. Μήπως μπορείς να πας να μου φέρεις τα Items που έπεσαν;
- Μπορείς να μου δώσεις κανένα Agility;
- Ρε συ, για XP τι κάνουμε;
- Εσείς οι DT, τι ικανότητες έχετε;!

Βέβαια, στο περσινό τεύχος, έπειτα από κάθε ερώτηση είχα και σχόλια, τα οποία όμως δεν δύναμαι να παρουσιάσω, διότι, πρώτον, ο χώρος είναι περιορισμένος και, δεύτερον, πρέπει να σχολιάσω τις νέες κοτσάνες :). Οπότε όσοι δεν είχατε διαβάσει το περσινό τεύχος, κάνετε τον κόπο να του ρίξετε ένα... βλέφαρο. Εχει φοβερό γέλιο.

Τώρα πάμε στα νέα μαργαριτάρια του 2001! Δίπλα από κάθε μαργαριτάρι θα γράφω αντίστροφα το όνομα αυτού που το είπε και, φυσικά, θα ακολουθεί σχολιασμός :). Προς Θεού, δεν θέλω να προσβάλω αυτούς που τα έγραψαν, απλώς κάνω εορταστικό χιούμορ ενόψει της επετείου. Πάρτε βαθιά ανάσα και ξεκινάμε.

1) Ανταλλάσσω XP με GP; (nograX)

Εσύ ανταλλάσσεις, το ερώτημα, όμως, είναι αν θα βρεις κάποιον να κάνει αυτήν την ανταλλαγή. Αντε να δώσεις τα GP, αλλά τα XP του ποιος θα σ' τα δώσει; Αλλά ακόμα και να θέλει αυτός ο κάποιος... μπορεί; Συγχωρεμένος, όμως, γιατί τότε ήσουν Newbie, σαν τον Manic Miner δηλαδή.

2) Πώς παίρνει κάποιος Level Up πιο γρήγορα; (regnirBhturT)

Υπάρχουν πολλοί τρόποι:

Α) Προσλαμβάνει 2-3 σκλάβους για να παίζουν το παιχνίδι όταν εκείνος λείπει από το σπίτι.

Β) Βρίσκει κάποιο bug και το γονατίζει στην εκμετάλλευση! (Ονόματα δεν λέμε...)

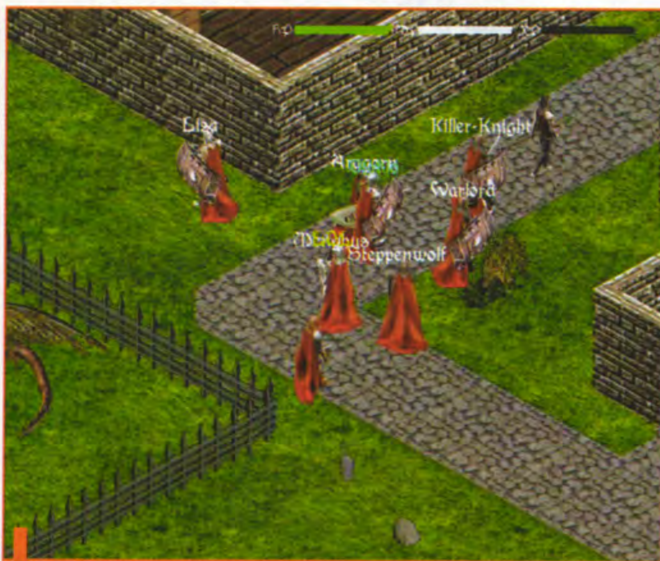
Γ) Ο λογαριασμός της Πίστεως είναι 2323-12345-777. Καταθέτετε το ποσό και θα δω τι

HALL OF FAME

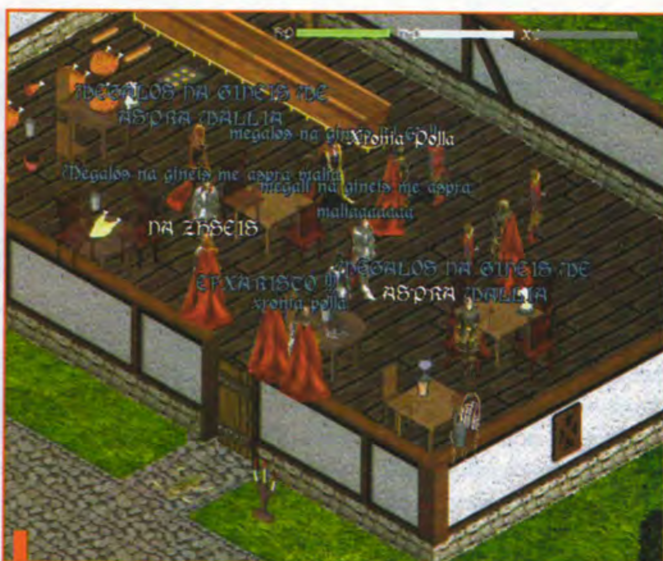
	Name	Level
1	Bladesinger	74
2	Soth	72
3	NoBody	71
4	Matilda	70
5	NoOne	69
6	Stathis	68
7	Eagle	65
8	Aiollus	65
9	VAAL	64
10	Asker	58
11	Cyric	55
12	Varg	54
13	Malgarog	51
14	Dragoheart	48
15	MajoR Zan	47
16	AO	47
17	Zero	47
18	Zagorin	46
19	Starman	42
20	Morfeas	42

Οχι, δεν πρόκειται για μια κακόγουστη φάρσα, αλλά για το Top 20 των παικτών στις 15 Φεβρουαρίου 2000, στο πρώτο τεύχος που η στήλη T4C έγινε 3σέλιδη. Κοιτάξτε εδώ. ΑΞΕΧΑΣΤΑ ονόματα... Είναι να μη βουρκώνεις; Πόσος καιρός πέρασε, πόσοι παίκτες έφυγαν, πόσοι νέοι ήρθαν :(Μαράζωσα!

The 4th coming



Η παρέλαση που είχαμε κάνει στις 25 Μαρτίου 2000. Να μην το γιορτάσουμε και εμείς;



Εορτασμός γενεθλίων. Κλασικό happening στο T4C.

μπορώ να κάνω για εσάς (μη δοκιμάσει κανείς το λογαριασμό αυτόν. Αστειεύομαι... Οποιος θέλει να μάθει τον κανονικό, ας μου στείλει Mail :P).

3) Dum, είναι κλειστοί οι Pages (droL motnahP).

"Ναι, μου το είπε και κάποιος άλλος σήμερα. Μάλλον θα ανοίξουν από την επόμενη εβδομάδα, διότι έχουν κατέβει σε απεργία. Τους χρωστάει η Vircom τα ένσημα :P." Ακου εκεί "οι Pages". Καλά, ούτε ελληνικά δεν ξέρετε; "Τα Pages, ρε!" ουδέτερο είναι το ΡΗΜΑ (ζντόινγκ!)

4) Τι πατάω για να βάλω φτερά; (lenaiG)

Προφανώς ο συγκεκριμένος παίκτης είδε κάποιον Seraph χαρακτήρα και ήθελε και αυτός να έχει φτερά. Οπότε σκέφτηκε γιατί αυτός και όχι εγώ. Εκτός, βέβαια, εάν άκουσα λάθος την ερώτηση και ήθελε να πει "Τι πατάω για να κάνω φτερά;" Η απάντηση είναι: Ctrl+Alt+Delete.

5) Ποιος είναι ο LOL; (2limE)

Ποιος είμαι; Πού πάω; Ερωτήματα που ανέκαθεν απασχολούσαν το Πανελλήνιο (για να μην πω το παγκόσμιο στερέωμα)! Ισως ένα από τα L (του Lol) να σημαίνει Landen, ίσως και όχι... Κανείς δεν ξέρει!

6) Πώς χρησιμοποιώ τα Spells; (2limE)

Τώρα τι να πεις; Λοιπόν, καταρχήν, πρέπει να τα βγάλεις από το σακουλάκι προσεκτικά, να τα βράσεις στους 40° Κελσίου και έπειτα να τα πιεις. Μετά τα πράγματα είναι θέμα φυσικής...

7) Ο Πατρίκος ποιον χαρακτήρα έχει; (2limE)

Ο χαρακτήρας δεν έχει Πατρίκο, έεε, συγγνώμη, ήθελα να πω ο Πατρίκος δεν έχει χαρακτήρα ή μάλλον έχει χαρακτήρα τον T4C Admin. Μα, καλά, τι σημασία έχει;!!

8) Dum, πουλάς Wisdom; (treK)

Τώρα ή με δούλευε αυτός (και καλά εάν πουλάω εξυπνάδα, αλλά δεν θα έπρεπε να πει Intelligence;) ή με ρωτούσε κάτι για το Train. Ποτέ δεν κατάλαβα...

9) Τόσο καιρό πόσα levels έχεις φτάσει; (2enaK)

Συν άπειρο... Τα άστρα δεν φτάνουν για να μετρήσουν τα levels μου και όλου του κόσμου οι αριθμοί τα XP μου. Δύο τρεις στίχους ακόμα και έχω έτοιμο το νέο σουξέ.

10) Dum, τι είσαι, Paladin Mage; (relytstaF)

Βασικά είμαι Multiclass. Εχω 8 Levels ως Game Master και 4 Editor με Prestige Class, Slave of Vantor! Στο Spellbook μου μπορεί κάποιος να βρει τα εξής Spells: Vaporize Cheater, Convince Chief-Editor II και Write Articles Like Lunatic IV. Αρα δεν είμαι Paladin Mage :P...

11) Guys, μπορώ να αυξήσω το level μου; (rgregiT)

Λυπάμαι, φίλε, δεν μπορείς. Το T4C στην ουσία δεν είναι παιχνίδι όπου εξελίσσεται ο χαρακτήρας σου, αλλά είναι ένα μεγάλο καψόνι, στο οποίο βασανίζουμε και ταλαιπωρούμε για ώρες τους παίκτες, οι οποίοι νομίζουν ότι παίρνουν XP, αλλά στην πραγματικότητα δεν παίρνουν και έτσι δεν κάνουν Level Up!

12) Είναι ανάγκη να τα έχεις όλα; (sikatsoK)

Στην αρχή μπορεί να μη φαντάζει αστείο, αλλά ακούστε την ιστορία που κρύβεται πίσω από αυτήν την ερώτηση. Ο φίλος μας, λοιπόν, με κάλεσε για να παραδώσει ένα EverQuest, αλλά τα αντικείμενα (του υποτιθέμενου EQ) που παρέδωσε αποτελούνταν μόνο από Spider Venoms και όχι από αντικείμενα EQ! Οταν τον ρώτησα πού είναι τα άλλα αντικείμενα του συγκεκριμένου EQ, μου απάντησε με αυτήν την ερώτηση...

13) Ρε παιδιά, εδώ τελείωσαν τα τέρατα... Μήπως τέλειωσε η πίστα; (redireriF)

Οπ, ρε θηρίο, τα έσφαξες όλα;! Βασικά για να φορτώσει η επόμενη πίστα, πρέπει να σκοτώσεις και τους Game Masters και τον κύριο Πατρίκο. Μάλιστα, στην πίστα του κυρίου Πατρίκου, που είναι το Boss του Level Compupress Dungeon II, υπάρχουν και τέρατα, όπως τα Belzeboul (bezalel), Karfouros (...) και το Mini Boss Sark Sat The Bloodsucker! Αν τους σκοτώσεις όλους αυτούς, τότε, ναι, αλλάζει πίστα.

14) Θα πρέπει να πληρώνω 14.900 για έξι μήνες δεν μόνο όταν μπαίνω στο Internet η πληρωμή; (Αγνωστος Newbie, μέσω Mail)

Αν, αφού, κάπως, ίσως, μπορείς αλλά και να θες... δεν! Καλά ο συνδυασμός "δεν μόνο όταν" είναι κορυφαίος. Τον διάβασα και χτυπιόμουν από τα γέλια... Φυσικά, δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο το Internet. Προφανώς ο φίλος μου (δεν συγκράτησα τον όνομά του γιατί δεν ήταν παίκτης του T4C) εξέφραζε απορίες περί της συνδρομής του T4C και από όσο κατάλαβα νόμιζε ότι T4C και Internet Provider έχουν την ίδια συνδρομή. Pas mal, pas mal :) καλή ιδέα.

Αυτά τα ολίγα για φέτος! Ελπίζω να μη με παρεξηγήσατε. Δεν έχω κανένα πρόβλημα να απαντάω σε τέτοια ερωτήματα, τα περισσότερα από τα οποία κατανοώ ότι γίνονται λόγω άγνοιας και απειρίας, αλλά, όπως είπαμε, λόγω εορταστικού τεύχους, θεώρησα καλό να κάνω λίγο χιούμορ και πνεύμα... Ελπίζω να το πέτυχα και να μη θεωρήσετε ότι κάνω εξυπνάδες. Απλώς γέλιο προσπαθώ να "βγάλω".

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Πάει και αυτό... Αντε πάμε για τα τρία χρόνια τώρα :). Αρχίζω και νιώθω ότι γερνάω... Πριν να κλείσουμε τη στήλη μας για άλλη μια φορά να κάνω μια μικρή αναφορά στο μήνα που μας πέ-

The 4th coming

ρασε, ο οποίος ήταν άκρως επεισοδιακός. Καταρχήν, από το πουθενά η Vircom έβγαλε ένα νέο patch για το παιχνίδι, το οποίο ναι μεν είχε πολλά και ωραία κολπάκια (όπως Map System), αλλά εισήγαγε και ένα αρνητικό. Πλέον τα τέρατα του XP δεν δίνουν XP εάν τα σκοτώσετε! Ναι, συμφωνώ απόλυτα ότι έπρεπε να γίνει αυτό, αλλά όσοι παίκτες πήραν XP και έφτασαν στα levels που έφτασαν τι θα γίνουν; Θα μείνουν εκεί στα ψηλά και οι άλλοι παίκτες θα τους κοιτούν με τηλεσκόπιο; Γιατί είναι ακατόρθωτο να φτάσεις σε τέτοια levels χωρίς τη βοήθεια - ώθηση του Colosseum. Κοινώς, η Vircom μας πέταξε το μπαλάκι και μας είπε καθαρίστε εσείς τώρα.

Εντούτοις, έπειτα από διάφορες ραδιουργίες, κόλπα και ρυθμίσεις κατόρθωσα να καλύψω το κενό του Colosseum. Το πρώτο κόλπο ήταν η δυνατότητα μετατροπής των character points σε XP και το δεύτερο η μετατροπή battle tokens σε XP. Για το πρώτο θέμα, μάλιστα (CP 2 XP), έγινε και ψηφοφορία στο Forum μας, γιατί ορισμένοι δεν τον θεώρησαν δίκαιο θεσμό. Τελικά, ο θεσμός υπερψηφίστηκε και έτσι ισχύει από 15 Οκτωβρίου. Επίσης, αυτήν την περίοδο σκέφτομαι πολύ σοβαρά την πιθανότητα να κάνω 3ο reborn στους Seraph. Την ιδέα την είχα εκφράσει για πρώτη φορά στο Vindicator σε ένα meeting στο Village Park τον Ιούνιο, αλλά τότε δεν θα εξυπηρετούσε κανένα σκοπό. Αντίθετα τώρα εξυπηρετεί, διότι όσοι έκαναν χαρακτήρες για Colosseum (για να μαζεύουν περισσότερα XP) έμειναν ξεκρέμαστοι, αφού το Colosseum δεν υφίσταται πλέον. Οπότε πρέπει να τους δοθεί μια δεύτερη ευκαιρία για να ξαναφτιάξουν το χαρακτήρα τους. Ελπίζω να μην άφησα κανέναν παραπονεμένο (...ξέρω ότι είναι αδύνατο). Εκανα άλλωστε ό,τι καλύτερο μπορούσα. Παραφορτώθηκα με δουλειά, βέβαια, αλλά τι να κάνουμε, εσείς να είστε καλά... Αντε χρόνια μας πολλά και θα τα πούμε on-line. Μην ξεχνάτε ότι όλο τον Νοέμβριο θα γίνει πανικός από events και happenings για όλα τα levels και όλες τις ηλικίες :P.

Οι παίκτες μάς γράφουν

Σε αυτό το τεύχος δεν φιλοξενούμε κάποιον παίκτη, αλλά ένα πουτ μπουρί (όπως λέμε πουτ-ίγκα) από τις καλύτερες κουβέντες-προτάσεις που ειπώθηκαν ποτέ από το συγκεκριμένο τμήμα της στήλης αυτής. Μου βγήκε λίγο η πίστη για να τα συλλέξω και να τα ξαναγράψω όλα αυτά, αλλά πιστεύω ότι το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό! Απολαύστε:

"Είναι αυτή η ελληνική παρεούλα που κρατάει το ενδιαφέρον όλων αμείωτο" Rebelion, 15 Μαΐου 2000

"Αυτό που με έχει εντυπωσιάσει από την εμπειρία μου από το παιχνίδι είναι η γνωριμία που έχω κάνει με ενδιαφέροντα άτομα διαφορετικών απόψεων και πεποιθήσεων." GM-Sostrym, 1 Ιουνίου 2000

"Μέσα στον μικρό on-line κόσμο μας έχουμε φτιάξει μια μικρή κοινωνία, που σφύζει από ζωή, με τις φατρίες της, το εμπόριο, τις θρησκείες, την κοινωνική ζωή της και τις διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ των παικτών της." Lisa, 15 Ιουνίου 2000

"Φυσικά, το T4C αποτέλεσε μια μικρή κοινωνία, εξελίχθηκε. Απέκτησε Religions, Guilds και τα άλλα που μας έχουν κάνει να τσακωνόμαστε και για κάποιο διάστημα να είμαστε σε διάσταση... Αυτά είχα να πω, για να μην πολυλογούμε. Υπάρχουν και ανήλικα και θα παρεξηγηθούμε." Lost-Paradise, 1 Ιουλίου 2000

"Το σίγουρο, όμως, είναι ότι σε αυτόν τον κόσμο συναντάς και άτομα με πολύ ανεπτυγμένη την αίσθηση του χιούμορ..." Dragonheart, 1 Αυγούστου 2000

"Υστερα από χρόνια, όταν εγώ κι εσείς που διαβάζετε αυτές τις σελίδες θα 'μαστε μακριά από αυτό, το T4C θα 'χει να θυμάται τον εβραίο DT και τα Religions του, τα κακώς κείμενα, τα Shouts και τους παίκτες του." Bezalel, 1 Σεπτεμβρίου 2000

"...είναι ενθαρρυντικό το ότι συνεχώς στη μικρή κοινωνία προστίθενται νέα μέλη, που δίνουν την ευκαιρία για νέες καλές σχέσεις και φιλίες." Mikee, 15 Σεπτεμβρίου 2000

"Σήμερα, έναν χρόνο μετά, πολλά πράγματα στο T4C έχουν αλλάξει (say that again)... Αντε, να τα εκατοστίσουμε!" Γιάννης Πατρίκος-T4C Admin, 1 Οκτωβρίου 2000

"Πάντως, χωρίς τα Events που τονώνουν κάπως το ενδιαφέρον των παικτών, εγώ θα βάραγα ακόμα τον Zhakar στις κολόνες του πύργου του." Dark Wolf, 15 Οκτωβρίου 2000

"Πιστεύω πως αυτή και μόνο η συνεργασία αναδεικνύει το πόσο καλό μπορεί να γίνει ένα on-line RPG, όταν ο καθένας παίζει σωστά το ρόλο του." Giant, 1 Νοεμβρίου 2000

"...ατελείωτες ώρες διασκέδασης, εξερεύνησης, κουβεντούλας, τσακωμών και καλής διαδικτυακής παρέας." Jodalar, 15 Νοεμβρίου 2000

"Ολοι τους προσπαθούν να δώσουν λύσεις στα παράλογα και μη αιτήματά μας (αναφερόμενος στους GMs)." Kokoras, 1 Δεκεμβρίου 2000

"Η παρουσία ενός τέτοιου server στην Ελλάδα είναι πραγματικά τύχη, όχι γιατί δεν υπάρχει Lag, αλλά γιατί σου δίνεται η δυνατότητα να γνωρίσεις άτομα με κοινά ενδιαφέροντα από όλες τις ηλικίες." Aic, Ιανουάριος 2001

"...και σε κάνει να νιώθεις ότι παίζεις Single Player και έχεις τους GMs που ανανεώνουν το ενδιαφέρον με τα Events." MiposImeTrelos, Φεβρουάριος 2001

"Ετσι, ύστερα από περίπου διακόσιες ώρες on-line μέσα σε έναν μήνα (!), παρέα με παλιούς και νέους φίλους, μπορώ να δηλώσω, χωρίς καμία υπερβολή, ότι το T4C είναι το πιο ενδιαφέρον και εθιστικό παιχνίδι που έχω παίξει." Erlik, Μάρτιος 2001

"Αρκετές ώρες κάθε νύχτα τις πέρναγα on-line, παίζοντας και εξερευνώντας έναν καινούριο κόσμο." SirPapoys, Απρίλιος 2001

"...γνωρίσαμε πολλούς φίλους και αυτό που μας κράτησε εδώ ήταν η ελληνική παρέα!" Hellfire, Μάιος 2001

"Τα γραφικά ήταν άψογα και όλοι ήταν φιλικοί μαζί μου. Ολο και κάτι σκαρφίζονταν οι GMs για να κάνουν το παιχνίδι πιο ενδιαφέρον." Horvath, Ιούνιος 2001

"Τελειώνοντας, θα ήθελα να αναφέρω το άλλο θετικό σημείο του παιχνιδιού: τα φοβερά και τρομερά meetings που γίνονται!" Stark, Ιούλιος 2001

"Οποιο παιχνίδι και να παίξω... στο T4C ξαναγυρνώ! Ο υψηλός εθισμός είναι σημαντικό πρόβλημα, ειδικά τις πρώτες μέρες." Agrios, Αύγουστος 2001

"Θυμήθηκα τα πρώτα βήματά μου στο νησί του Arakas και βούρκωσα... Ποτέ δεν θα ξεχάσω τις απίστευτες συζητήσεις και τις πλάκες που κάναμε!" Dalantai, Σεπτέμβριος 2001

"Εγώ κουμαντάρω έναν αρχαίο τοξότη και νιώθω δέος όταν μπήγω (!) τα βέλη μου στη σάρκα του αντιπάλου... Later Zmpeom!" SerpenT, Οκτώβριος 2001

FRIDAY NIGHT MAGIC

Παρασκευές γεμάτες... μαγεία!

"Κάνω tap ένα plain και τέσσερα άλλα lands και κατεβάζω 1/3 creature με protection from black." Αυτά τα λόγια πριν από λίγο καιρό θα φαίνονταν ακαταλαβίστικα, αλλά τώρα πια πολλοί παίκτες καταλαβαίνουν πως δεν είναι τίποτε άλλο από τη διάλεκτο του πιο διαδεδομένου παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες, του Magic: The Gathering! Μόνο αυτή τη χρονιά στην Ελλάδα έχουν διοργανωθεί από την Κάισσα πάνω από 300 τουρνουά και εκατοντάδες παίκτες έχουν διαγωνιστεί για τα βραβεία και τη δόξα.

του Μίλτου Κύρκου

Για όσους αγαπούν το Magic, ένα από τα πιο ενδιαφέροντα τουρνουά είναι το Friday Night Magic. Είναι ένα μικρό συνήθως τουρνουά, που κρατάει 3-4 ώρες το πολύ και ο νικητής παίρνει δώρο μία μοναδική foil κάρτα που δεν κυκλοφορεί αλλού. Διεξάγεται κάθε Παρασκευή απόγευμα ταυτόχρονα σε εκατοντάδες καταστήματα σε όλη την Ευρώπη και τα αποτελέσματα περνούν στη βάση δεδομένων των Wizards of the Coast. Στην Ελλάδα το FNM ξεκίνησε πιλοτικά από την Κάισσα Αμαρουσίου πέρυσι το φθινόπωρο και γρήγορα επεκτάθηκε σε όλη την Ελλάδα! Αυτή τη στιγμή στο πρόγραμμα του FNM συμμετέχουν τα καταστήματα Κάισσα Αμαρουσίου, Βικτωρίας, Περιστερίου, Πειραιά, Γλυφάδας, Παγκρατίου, Θεσ/νίκης, Λάρισας, Ηρακλείου και Χανίων, τα Λαμπυρίσματα στο Νέο Κόσμο, το Startgame3 στην Ηλιούπολη και το Σαχ Ματ της Καβάλας.

Το FNM διεξάγεται σε formats όπως τα Standard (Type II), Booster Draft και Sealed Deck, ενώ ανάμεσα στα δώρα που έχουν δοθεί μέχρι στιγμής διακρίνουμε τα foil Llanowar Elves, Swords to Plowshares, Ophidian κ.ο.κ.

Το FNM έχει αγαπηθεί πολύ, γιατί απευθύνεται στους παίκτες που θέλουν να παίξουν γρήγορο Magic σε μια άνετη ατμόσφαιρα, με κέφι και πλάκα. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα, στο τηλέφωνο 6929165.



GAMES FAIR

Στις 15-16 Δεκεμβρίου διοργανώνεται το Games Fair της Κάισσα, η μεγαλύτερη γιορτή παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας στην Ελλάδα. Το διήμερο αυτό οι παίκτες θα έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν σε δύο μεγάλα και δυναμικά τουρνουά Dungeons & Dragons, σε δεκάδες τουρνουά Magic: The Gathering, Warlords, Legends of the 5 Rings, Harry Potter, σε παιχνίδια μαχών με φιγούρες Mage Knights και Chain Mail, σε άλλα role playing, σε παιχνίδια πολέμου ή σε επιτραπέζια παιχνίδια, όπως ο Άρχοντας των Δακτυλιδιών. Περισσότερες πληροφορίες τον επόμενο μήνα, με το αναλυτικό πρόγραμμα.

CHAIN MAIL

Κυκλοφορεί επιτέλους το Chain Mail, το παιχνίδι μαχών με μεταλλικές μινιατούρες που απευθύνεται στους λάτρεις του Dungeons & Dragons. Είναι ένα παιχνίδι skirmish, όπου οι πολεμιστές είναι adventurers και οι μάχες εκτυλίσσονται στο χώρο της περιπέτειάς τους. Με την πρώτη ματιά φαίνεται ένα γρήγορο και όχι περίπλοκο σύστημα μάχης που διευρύνει τη δυνατότητα των παικτών να εμπλακούν σε ακόμη περισσότερη σφαγή χωρίς να περιορίζονται στον κορμό μιας role playing περιπέτειας. (Αφήστε που για όσους θεωρούν πως role playing είναι η σφαγή, το Chain Mail είναι ο παράδεισος...).

Το βασικό κουτί περιέχει τους κανόνες και κάποιες φιγούρες χαρακτήρων και ακολουθούν τα υπόλοιπα κουτιά με τις άλλες φυλές-ομάδες και μινιατούρες σε singles για να φτιάξει ο καθένας την πολεμική ομάδα του όπως θέλει. Στο κατάστημα Κάισσα Βικτωρίας έχουν ξεκινήσει οι πρώτες μάχες επίδειξης του παιχνιδιού στο νέο, μεγάλο τραπέζι μαχών του καταστήματος.

ΕΦΤΑΣΕ Ο ΧΑΡΙ ΠΟΤΕΡ!

Το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Χάρι Πότερ έχει τους φανατικούς πιστούς του, οι οποίοι αυξάνονται σιγά σιγά καθώς όλο και περισσότεροι από τους αναγνώστες της σειράς των βι-

βλίων ανακαλύπτουν τον μαγικό κόσμο του παιχνιδιού. Η δυνατότητα να αναβιώσει κανείς τις περιπέτειες του Χάρι στο Χογκουάρτς και να νικήσει τους αντίπαλους μάγους ή μάγισσες είναι πολύ ελκυστική, ενώ τα φανταστικά σχέδια πάνω στις κάρτες κάνουν το παιχνίδι απόλαυση. Από τον Νοέμβριο, πριν ακόμη να έρθει στην Ελλάδα η ταινία του Χάρι Πότερ (θα προβληθεί στο τέλος Νοεμβρίου, εάν δεν κάνουμε λάθος, στους κινηματογράφους), η Κάισσα διοργανώνει τη δοκιμαστική περίοδο του Harry Potter League, της οργάνωσης του παιχνιδιού στην Ελλάδα. Το League γίνεται σε περιορισμένο αριθμό καταστημάτων για να διοργανωθεί πιο άνετα και να διορθωθούν οι όποιες ατέλειες υπάρξουν. Από τον Ιανουάριο σε ολόκληρη την Ευρώπη οι παίκτες του Χάρι Πότερ θα μπορέσουν να συμμετάσχουν στο διευρυμένο League κερδίζοντας αποκλειστικές κάρτες και βραβεία. Τώρα μπορούν να δοκιμάσουν την τύχη τους στη "μηδενική" περίοδο για να κερδίσουν την κάρτα-δώρο ή να μάθουν τα πάντα για το γρήγορο και έξυπνο αυτό παιχνίδι. Στο 6929165 μπορεί κανείς να μάθει τα καταστήματα του Harry Potter League και τις ώρες λειτουργίας τους.

Η ΚΑΪΣΣΑ ΣΤΟ GRAND PRIX

Τον Δεκέμβριο, όπως όλοι ξέρετε, διοργανώνεται από το "PC Master" το ετήσιο Grand Prix, από όπου δεν θα μπορούσαν να λείψουν και εφέτος τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας. Αυτή τη φορά η Κάισσα θα δώσει έμφαση στο επιτραπέζιο παιχνίδι του Αρχοντα των Δακτυλιδιών, όπου οι παίκτες παίζουν όλοι μαζί ενάντια στο Sauron, καθώς βέβαια και στο Magic: The Gathering. Ειδικά για το Magic, όσοι θέλουν να μάθουν περισσότερα γι' αυτό το συναρπαστικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες θα βρουν μια μεγάλη έκπληξη στο επόμενο τεύχος του "PC Master" αλλά και στο Grand Prix! Δεν λέμε περισσότερα για να μη χαλάσουμε την έκπληξη, αλλά σίγουρα είναι εντυπωσιακή!

Εκτός από αυτά, φυσικά, θα παρουσιαστούν και το Dungeons & Dragons με μια mini arena σφαγής και ολέθρου, το Chain Mail κ.ά. Εάν θέλατε ακόμη έναν λόγο για να έρθετε στο Grand Prix του "PC Master", νομίζω ότι τώρα τον βρήκατε!

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΚΔΗΛΩΣΕΩΝ

Από την Κάισσα κυκλοφόρησε σε έντυπη μορφή το πρόγραμμα των εκδηλώσεων μέχρι το τέλος του χρόνου. Σε αυτό δεσπόζουν τα 216 τουρνουά στο Magic: The Gathering, τα 15 στο Legends of the 5 Rings, τα περισσότερα από 300 παιχνίδια Dungeons & Dragons της Role Playing Gamers' Association και η σταθερή διοργάνωση του Pokemon League. Στο πρόγραμμα αυτό βρίσκει κανείς όλα όσα θέλει από το οργανωμένο παιχνίδι, όπως το Pro Tour Qualifier του Magic (με πρώτο δώρο ένα ταξίδι στο San Diego), τα παιχνίδια επίδειξης για Χάρι Πότερ και Chain Mail, τα τουρνουά του Mage Knight με τις έτοιμες, βαμμένες φιγούρες αλλά και του Warlords, του παιχνιδιού σφαγής με συλλεκτικές κάρτες. Είναι μία αποτύπωση του εύρους και του δυναμισμού του χώρου των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας, ένα εργαλείο για όλους τους παίκτες, βετεράνους ή νεοφώτιστους που αγαπούν την περιπέτεια και τη μάχη.

Από την Κάισσα υπάρχουν σχέδια αυτός ο κατάλογος να μετεξελιχθεί σε ένα μικρό περιοδικό, το οποίο θα εκδίδεται έξι φορές το χρόνο και θα δίνει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για το οργανωμένο παιχνίδι στους παίκτες του σε όλη την Ελλάδα. PC



ODYSSEY PRECONSTRUCTED DECKS

Αυτόν το μήνα το "PC Master" σας προσφέρει τη λίστα με τις κάρτες που υπάρχουν στα preconstructed decks του τελευταίου expansion του Magic: The Gathering, δηλαδή του Odyssey. Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

Pressure Cooker (Black/Red)
Lands: 11 Swamp, 9 Mountain, 1 Bog Wreckage, 2 Cabal Pit, 1 Ravaged Highlands
Creatures: 1 Crypt Creeper, 1 Frightcrawler, 2 Childhood Horror, 2 Famished Ghoul, 1 Braids, Cabal Minion, 1 Repentant Vampire, 1 Face Of Fear, 2 Barbarian Lunatic, 2 Chainflinger, 1 Halberdier, 3 Pardic Firecat, 1 Dwarven Strike Force
Spells: 2 Ghastly Demise, 1 Innocent Blood, 1 Morgue Theft, 2 Morbid Hunger, 2 Engulfing Flames, 2 Firebolt, 1 Reckless Charge, 3 Flame Burst, 1 Thermal Blast, 1 Liquid Fire
Artifacts: 2 Shadowblood Egg

Trouce-O-Matic (Blue/Green)
Lands: 9 Island, 13 Forest, 1 Seafloor Debris, 1 Timberland Ruins
Creatures: 2 Cephalid Looter, 2 Diligent Farmhand, 2 Nimble Mongoose, 2 Werebear, 2 Wild Mongrel, 2 Krosan Avenger, 1 Twigwalker, 2 Springing Tiger, 2 Metamorphic Wurm, 2 Crashing Centaur, 1 Stone-Tongue Basilisk, 1 Ivy Elemental
Spells: 2 Careful Study, 2 Peek, 2 Predict, 1 Deluge, 2 Repel, 2 Muscle Burst, 1 Sylvan Might, 1 Seton's Desire, 1 Roar Of The Wurm, 1 Overrun

Liftoff (White/Blue)
Lands: 10 Plains, 9 Island, 1 Abandoned Outpost, 1 Seafloor Debris
Creatures: 1 Mystic Penitent, 1 Angelic Wall, 1 Beloved Chaplin, 2 Mystic Visonary, 2 Hallowed Healer, 1 Nomad Decoy, 1 Pilgrim Of Justice, 1 Mystic Crusader, 2 Blessed Orator, 3 Mystic Zealot, 2 Cephalid Scout, 2 Cephalid Looter, 2 Cephalid Brooker, 1 Cephalid Retainer, 2 Aven Windreader
Spells: 3 Kirtar's Desire, 1 Shelter, 1 Embolden, 1 Second Thoughts, 1 Peek, 2 Think Tanks, 2 Syncopate
Artifacts: 2 Millikin, 1 Skycloud Egg

One-Two-Punch (Red/Green)
Lands: 10 Mountain, 15 Forest
Creatures: 2 Druid Lyrist, 1 Nantuko Mentor, 2 Leaf Dancer, 1 Krosan Archer, 1 Rabid Elephant, 1 Gorilla Titan
Spells: 2 Engulfing Flames, 1 Firebolt, 2 Reckless Charge, 1 Volcanic Spray, 1 Earth Rift, 2 Scorching Missile, 1 Seize The Day, 3 Chatter Of The Squirrel, 1 Howling Gale, 1 Moments' Peace, 2 Sylvan Might, 2 Deep Reconnaiscence, 1 Refresh, 3 Elephant Ambush, 2 Beast Attack, 2 Roar Of The Wurm

DRAGONS & DUNGEONS

Ο εναλλακτικός κόσμος του D&D

Δεν νομίζω να μπερδευτήκατε που έγραψα Dragons & Dungeons, αντί για Dungeons & Dragons. Εξάλλου, τι σημασία έχει αφού τα αρχικά είναι πάλι τα ίδια (D&D). Η αλλαγή αυτή ήταν εσκεμμένη, διότι στο παρόν τεύχος θα ασχοληθούμε με το εναλλακτικό D&D, το D20 System. Προϊόντα για το αγαπημένο μας παιχνίδι, που δεν προέρχονται από τη Wizards of the Coast, αλλά από τρίτες εταιρείες που εκδίδουν δική τους σειρά προϊόντων. Καιρός να γνωρίσετε την άλλη όψη του D&D...

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

Από την 2nd Edition (AD&D) μέχρι σήμερα το Dungeons & Dragons είναι το αγαπημένο μου Pen & Paper RPG και συγκεκριμένα ο κόσμος των Forgotten Realms (άσχετο... πρόσφατα ξεκίνησα τα Chronicles του DragonLance, πολλή πώρωση!). Η 3rd Edition του αγαπημένου μου παιχνιδιού είναι αξιέπαινη δουλειά και τώρα, έπειτα από περίπου έναν χρόνο gaming, διερωτώμαι πώς παίζαμε με τη 2nd Edition και τους κανόνες της. Η 3rd Edition, όμως, εισήγαγε ακόμα ένα φοβερό χαρακτηριστικό: τη δυνατότητα σε άλλες εταιρείες να εκδώσουν υλικό για D&D αφού αγοράσουν τη σχετική άδεια (license), που έχει γίνει γνωστή ως D20 System.

Εναν χρόνο και τρεις μήνες μετά την κυκλοφορία του Players Handbook D&D 3rd Edition, αριθμώ 11 αξιόλογες εταιρείες που έχουν κυκλοφορήσει προϊόντα για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Περιπέτειες, Accessories, Supplements, ΠΑΝΙΚΟΣ! Λεφτά να έχεις και από εκεί και πέρα χρόνο για να διαβάζεις και περισσότερο χρόνο για να παίζεις με τους φίλους σου. Για να μη νομίζετε ότι σας λέω αερολογίες, θα αναφέρω τα ονόματα των 11 αυτών αξιόλογων εταιρειών που παράγουν προϊόντα για d20 System (φυσικά, υπάρχουν και άλλες εταιρείες, οι οποίες όμως δεν έχουν παρουσιάσει τόσο αξιόλογο υλικό και αποφεύγω να τις αναφέρω). Εχουμε και λέμε με αλφαβητική σειρά: Alderac Entertaintment Group (AEG), Atlas Games, Chaosium Inc. (γνωστή από το Call Of Cthulu P&P RPG), Fast Forward Games, Fiery Dragon Productions (εταιρεία της White Wolf), Green Ronin Publishing, Mongoose Publishing, MonkeyGod Enterprises, Necromancer Games (εταιρεία της White Wolf), Sword & Sorcery Studios (εταιρεία της White Wolf) και Troll Lord Games. Νομίζω ότι σας έπεισα! Πάμε τώρα να δούμε ποια από τα προϊόντα του D20 System είναι εφάμιλλα των προϊόντων της Wizards... για να μην πω καλύτερα (από ορισμένα μόνο, γιατί το Manual Of The Planes π.χ. είναι κορυφή!).

ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΕΣ

Ας ξεκινήσουμε από την καλύτερη περιπέτεια της χρονιάς που πέρασε, το Death In Freeport. Υπεύθυνη γι' αυτό είναι η Green Ronin Publishing, που κατάφερε να ξεπεράσει την ίδια τη Wizards! Εν συνεχεία, έχουμε τη φοβερή και τρομερή Sword & Sorcery, η οποία κοντράρει στα ίσα τη Wizards Of The Coast, καθώς προσφέρει ποιότητα στα προϊόντα, ευαισθησία, βάθος και, φυσικά, πολύ μεράκι (αφού από πίσω είναι η White Wolf, όλα αυτά είναι αναμενόμενα!). Relics & Rituals, Creatures Collection I & II, Demons & Devils, Rappan Athu k είναι μερικοί από τους κορυφαίους τίτλους της Sword & Sorcery. Και να ήταν μόνο αυτό! Πρόσφατα και, έπειτα από μακρό διάστημα εργασιών, παρουσίασε το νέο βιβλίο της που λέγεται... (κρατηθείτε) RAVENLOFT Campaign Setting. Ναι, ναι, κατόρθωσε και πήρε τα δικαιώματα από τη Wizards και επανακυκλοφόρησε το σκοτεινό αυτόν κόσμο, αφού η Wizards είχε αποφασίσει να τον "κόψει". Νομίζω ότι τα λόγια περισσεύουν, εν αντιθέσει με το χώρο μου για το αφιέρωμα, ο οποίος μόλις τέλειωσε :). Μία συμβουλή σάς δίνω: Μη γυρίσετε την πλάτη όποτε δείτε προϊόν με τη σφραγίδα D20 System! Θα το μετανιώσετε... PC

ΕΠΙ ΤΟΥ ΠΙΕΣΤΗΡΙΟΥ

Ε Ε έρχεται ο άρχοντας... Οχι, όχι, δεν λέω για την ταινία. Αυτό το ξέρετε, εξάλλου. Αναφέρομαι στο νέο, φρέσκο Card Game της Decipher, το οποίο θα είναι βασισμένο στο Lord Of The Rings. Και σαν να μην έφτανε αυτό, ετοιμάζεται και Pen & Paper RPG για το Lord Of The Rings από την ίδια εταιρεία. Λυπάμαι, αλλά πρέπει να σας αφήσω, γιατί θα λιποθυμήσω!

1 και 2 Δεκεμβρίου, από τις 10:00 το πρωί ως τις 22:00 το βράδυ(!), Fantasy Game's Fair στο ξενοδοχείο "Αμαλία", Αμαλίας 10, Πλατεία Συντάγματος. Be there... Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο Fantasy Shop, τηλ.: 8231072.

Πρόγραμμα Εκδηλώσεων

FANTASY SHOP - ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2001

- **Σάββατο 3/11:** WarHammer 40K Tournament
- **Κυριακή 4/11:** WarHammer 40K Tournament και Vampire Card Game Tournament
- **Σάββατο 10/11:** Legend Of The 5 Rings TCG Tournament
- **Σάββατο 10/11 και Κυριακή 11/11:** WarHammer Fantasy Tournament
- **Σάββατο 17/11:** WarLords CCG Tournament
- **Κυριακή 18/11:** Magic: The Gathering Tournament (Type I)
- **Σάββατο 24/11:** Star Wars Classic Card Game Tournament-Vampire RPG Intro για αρχάριους
- **Κυριακή 25/11:** D&D Tournament
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games στο LORD OF THE RINGS Card Game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** STAR WARS CARD GAME Night
- **Κάθε Παρασκευή:** Live RolePlaying VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ
- **Κάθε Σάββατο:** FREE επίδειξη RPG Vampire-Mage-Exalted

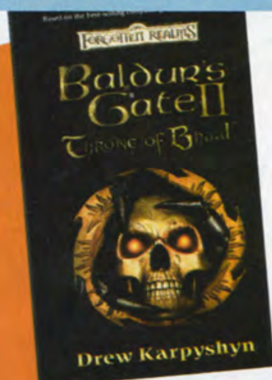
MANUAL OF THE PLANES



Οι πιο δυνατοί adventurers γνωρίζουν ότι οι μεγαλύτερες ανταμοιβές - και οι μεγαλύτεροι κίνδυνοι - τους περιμένουν πέρα από τον κόσμο που αποκαλούν σπίτι τους. Από τα βάθη της Κολάσεως έως τα ύψη του βουνού Celestia, από το μηχανικό κόσμο του Mechanus έως το χάος του Limbo, αυτές οι περίεργες και τρομαχτικές διαστάσεις δίνουν νέες προκλήσεις στους adventurers που ταξιδεύουν εκεί. Το Manual of the Planes είναι ο οδηγός σου για το ταξίδι σου στο Σύμπαν. Αυτό το βοήθημα για το παιχνίδι D&D παρέχει όλα όσα θα χρειαστείς για να επισκεφτείς άλλες διαστάσεις. Το βιβλίο περιλαμβάνει νέα prestige classes, ξόρκια, τέρατα και μαγικά αντικείμενα. Μαζί με τις περιγραφές δεκάδων νέων διαστάσεων το Manual of the Planes περιλαμβάνει και κανόνες για να δημιουργήσεις και τις δικές σου διαστάσεις. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. 12.000 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα

BALDUR'S GATE 2: THE THRONE OF BHAAL

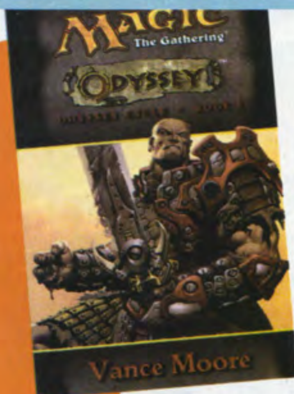


Κυνηγημένα απ' όλους στο Faerun, τα παιδιά του Bhaal εξολοθρεύονται. Ομως, αντί να απαλλάσσεται η χώρα από το κακό, κάθε θάνατος δίνει πιο πολλή δύναμη σε μία σατανική ομάδα από Bhaalspawn που έχουν ως σκοπό την επιστροφή του πατέρα τους στον κόσμο.

Παρακολουθήστε την τελική μάχη των παιδιών του Bhaal σε αυτή τη συναρπαστική νουβέλα, η οποία βασίζεται στο παιχνίδι για υπολογιστή από την BioWare και την Interplay! Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. 2.800 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα

MAGIC: THE GATHERING NOVEL: ODYSSEY



Η αποκάλυψη τελείωσε. Το τοπίο και ο πολιτισμός έχουν καταστραφεί. Ο κόσμος έχει στραφεί σε αγώνες μέσα σε πρόχειρες αρένες και σε αιματηρούς διαγωνισμούς, όπου η ευστροφία και ο καλός χειρισμός του σπαθιού ίσως κρατήσουν κάποιον ζωντανό για ακόμα μία μέρα.

Μέσα σε αυτόν τον αγώνα για επιβίωση εμφανίζεται ένα τεχνούργημα με μεγάλη δύναμη. Κανένας δεν μπορεί να του αντισταθεί. Ολοι το επιθυμούν, αλλά μόνο ένας μπορεί να το έχει.

Αυτό είναι το πρώτο βιβλίο του Odyssey Cycle. Η νουβέλα είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. 2.800 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα

LEGEND OF THE FIVE RINGS NOVEL: THE DRAGON



Για περισσότερα από χίλια χρόνια, η πιο μυστηριώδης οικογένεια ήταν απομονωμένη στο βουνό της. Καλυμμένος με τατουάζ και γρίφους, ο Δράκος παρακολουθούσε και περίμενε έως ότου να έρθει ο σωστός χρόνος για την αποκάλυψη. Εως τώρα...

Το The Dragon είναι η έκτη νουβέλα της σειράς The Clan Wars του κόσμου του Legend of the Five Rings. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast. 2.800 δρχ. Διατίθεται από την Κάισσα

MAGIC: THE GATHERING - ODYSSEY

Εξερεύνησε τον αναγεννημένο κόσμο με την καινούρια σειρά του Magic: The Gathering Odyssey. Στην αρένα δύο νέα είδη μαγείας αναδύονται για να βοηθήσουν τους αγωνιζομένους να επιβιώσουν: το threshold και το flashback. Το Odyssey expansion περιλαμβάνει 350 νέες κάρτες (110 rares, 110 uncommons, 110 commons και 20 βασικές κάρτες γης). Κυκλοφορεί σε προκατασκευασμένες τράπουλες με 60 κάρτες, tournament packs που περιέχουν 75 τυχαίες κάρτες και σε booster με 15 τυχαίες κάρτες.

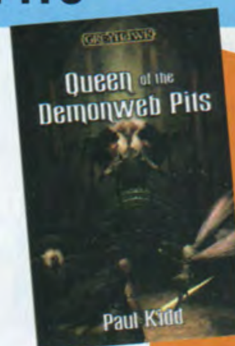


Προκατ. τράπουλα	4.260 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Tournament pack	4.260 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα
Booster	1.363 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

QUEEN OF THE DEMONWEB PITS

Η Lolth, η δαιμονική βασίλισσα των Αραχνών, διψάει για εκδίκηση. Δεν έχει ξεχάσει ότι έχει εξοριστεί από τον Justicar, έναν ranger που έχει αφιερώσει τη ζωή του στο να προστατεύει τους αδυνάτους και να τιμωρεί τους ενόχους. Η Lolth τώρα στέλνει ορδές τεράτων και δαιμόνων και δεν θα σταματήσει αν δεν σκοτώσει αυτόν και τους συντρόφους του. Η εκδίκησή της, όμως, ίσως είναι το τελευταίο σφάλμα της... Μία νουβέλα για τον κόσμο του Greyhawk. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



2.800 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

ORIENTAL ADVENTURES

Το Oriental Adventures παρουσιάζει έναν φανταστικό ασιατικό κόσμο στο παιχνίδι Dungeons & Dragons. Στο βιβλίο θα βρείτε 5 νέες φυλές όπως τους Hengeyokai, Nezumi και Spirit Folk, 5 νέες classes που περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τους Samurai, Shugenja και Wujen, πάνω από 25 νέες prestige classes όπως οι Ninja, Tattooed Monk και Yakuza, 100 νέα ξόρκια, 75 νέα τέρατα και ένα πλήρες campaign setting, το Rokugan, τον κόσμο του παιχνιδιού με τις συλλεκτικές κάρτες Legend of the Five Rings. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

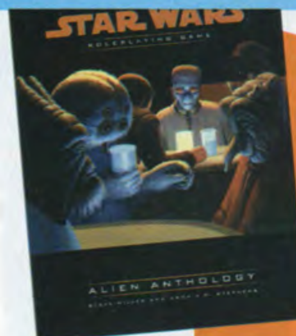


14.000 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

STAR WARS ROLE PLAYING GAME ALIEN ANTHOLOGY

Εκατοντάδες χιλιάδες αστρικών συστημάτων υπάρχουν στην απεραντοσύνη του Διαστήματος και εκατομμύρια είδη κατοικούν τους κόσμους αυτών των συστημάτων. Κάθε στρατιώτης που κάνει τη θητεία του σε ένα από αυτά τα απομακρυσμένα μέρη και κάθε λαθρέμπορος που έκρυψε το σκάφος του σε κάποιον περίεργο κόσμο αργά ή γρήγορα θα συναντήσουν την τοπική πανίδα. Οι περισσότεροι θα εύχονταν να είχαν τις πληροφορίες που περιέχει αυτό το βιβλίο. Στις σελίδες του υπάρχουν δεκάδες από τα πιο σημαντικά είδη και εξωγήινους με πλήρη στατιστικά για το παιχνίδι, κανόνες για να δίνετε χαρακτηριστικά κάποιας class στα ευφυή είδη, ιδέες για περιπέτειες και πολλά άλλα. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.



6.000 δρχ.	Διατίθεται από την Κάισσα

Ενα προϊόν της Wizards of the Coast.

VEIL OF NIGHT



Το Veil of Night αποτελεί έναν πλήρη οδηγό στον μεσαιωνικό ισλαμικό κόσμο και στους απόγονους του Cain, που κυριαρχούν στις νύχτες. Από την Ισπανία και τη μυστηριώδη Αίγυπτο, μέχρι τη μακρινή-πανέμορφη Περσία και τις ερήμους της Αραβίας, οι νύχτες είναι καλυμμένες από ένα επικίνδυνο και απειλητικό πέπλο. Πίσω από αυτό το πέπλο μπορείτε να διακρίνετε τις σκιές των Vampires, που κινούνται αθόρυβα. Με αυτό το βιβλίο θα βρείτε αναλυτικές πληροφορίες για τα παρακλάδια της φυλής του Cain στα μουσουλμανικά κράτη, τη χώρα του Ισλάμ. Στο βιβλίο, που είναι όπως θα καταλάβατε ήδη Sourcebook για το Vampire: The Dark Ages, θα βρείτε πλήρη περιγραφή της σκοτεινής πόλης της Δαμασκού και αναλυτική ιστορία των Vampires της Μέσης Ανατολής.

Ενα προϊόν της White Wolf | 10.400 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

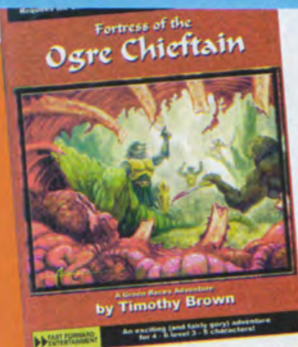
WARLANDS CHRONICLES I & II



Καλώς ήρθατε στον μαγικό κόσμο των κόμιξ. Ανοίξτε τις σελίδες των WarLands Chronicles και θα κάνετε μια μεγάλη βουτιά στον φανταστικό κόσμο τους. Εναν κόσμο ασφυκτικά γεμάτο από ορδές βρικολάκων που τον κατακλύζουν. Φοβερά σκίτσα, απίστευτα χρώματα, άψογος ρεαλισμός. Θα ξεφυλλίσετε τις σελίδες του τεύχους και θα εντυπωσιαστείτε. Διαβάστε το πιο προσεκτικά και θα σας συνεπάρει σε έναν άλλο, μοναδικό κόσμο. Orcs, Vampires, Μάγοι, Spells, Portals, Δαίμονες... Απίστευτη και απολαυστική περιπέτεια για τους φίλους των κόμιξ και όχι μόνο.

Ενα προϊόν της ImageComics | 4.600 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

FORTRESS OF THE OGRE CHIEFTAIN & THE SLAYER'S GUIDE TO CENTAURS



Δύο νέα προϊόντα για Dungeons & Dragons, D20 System. To Fortress Of The Ogre Chieftain είναι μία κλασική περιπέτεια για D&D 3rd Edition, για χαρακτήρες 4-6ου Level. Πρόκειται για το πρώτο μέρος της τριλογίας των Green Races, η οποία θα συνεχιστεί με τις περιπέτειες Temple Of The Troll God και Slave Pits of the Goblin King! Η τριλογία του αίματος αρχίζει... Μην τη χάσετε! Το δεύτερο βιβλίο μας είναι αφιερωμένο εξ ολοκλήρου στους Κενταύρους. Περιέχει τα πάντα για τη ζωή τους, την κοινωνία τους, τον τρόπο που πολεμάνε και το Role Playing τους. Πρόκειται για δύο αξιόλογα βιβλία που δεν πρέπει να λείπουν από τη συλλογή του Dungeon Master.

Ενα προϊόν της Fast Forward Entertainment | *Fortress Of The Ogre Chieftain* | 6.500 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

Ενα προϊόν της MonGoose Publishing | *The Slayer's Guide To Centaurs* | 3.200 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

STAR WARS: CORUSCANT



Το νέο expansion με τίτλο Coruscant του Star Wars Card Game έφτασε στα ράφια του Fantasy Shop. Το Coruscant προσθέτει 180 κάρτες στην ατελείωτη συλλογή του παιχνιδιού. 120 είναι οι εντελώς καινούριες κάρτες, ενώ οι 60 παλαιότερες αποτελούν επανέκδοση από το προηγούμενο expansion Tatooine. Το αξιοσημείωτο είναι ότι το Coruscant είναι το πρώτο expansion για το Star Wars Card Game, το οποίο περιέχει κάρτες αποκλειστικά από το Episode I, σε αντίθεση με το Tatooine, που ήταν ένας συνδυασμός της κλασικής τριλογίας και του νέου επεισοδίου. Κάθε Booster περιλαμβάνει 11 κάρτες.

Ενα προϊόν της Decipher | 1.600 δρχ. | Διατίθεται από τα Fantasy Shop

ZONEALARM FIREWALL

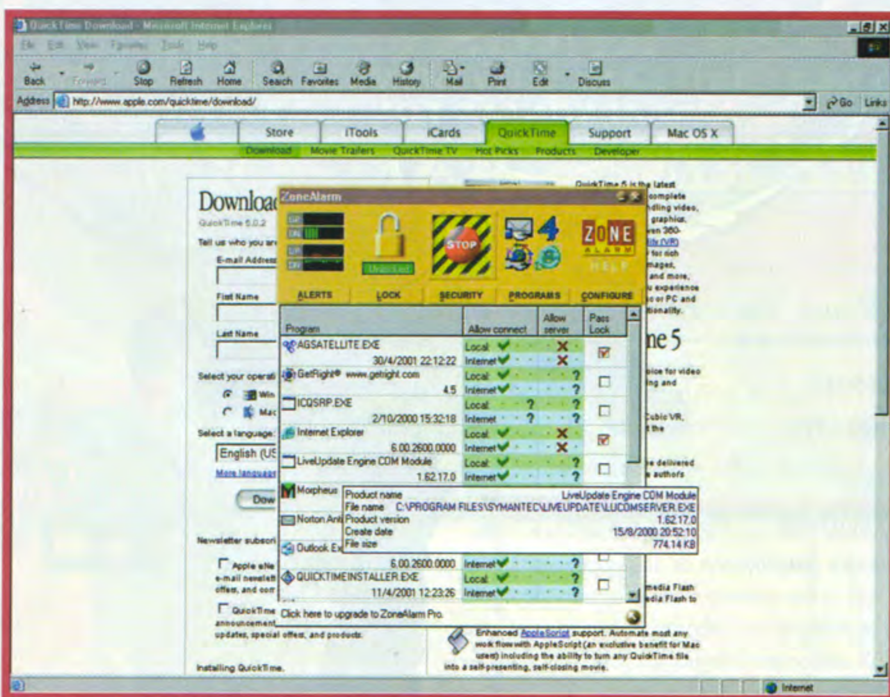
"Ταΐστε πόρτα" τους επίδοξους hackers!

Μέχρι πρόσφατα ήμουν και εγώ ανάμεσα στους πολλούς αδαείς, επίδοξους surfers του Διαδικτύου, που κυκλοφορούν χωρίς καμία προφύλαξη. Νόμιζα ότι ήμουν ασφαλής και ότι εγώ επέλεγα ποιος και πότε θα μπει στον υπολογιστή μου. Ε, ρε κούνια που με κούναγε! Οσοι μπαίνετε στο Internet χωρίς Firewall, πρέπει οπωσδήποτε να βάλετε το ZoneAlarm στο μηχάνημά σας, προκειμένου να είστε ασφαλείς.

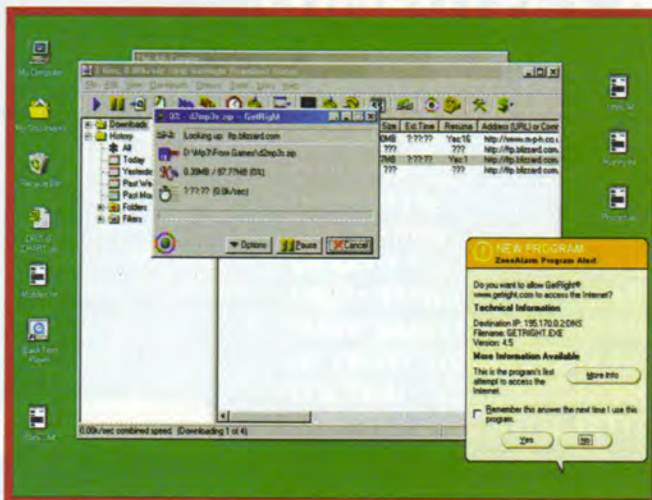
του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
DuMmWiaN@otenet.gr

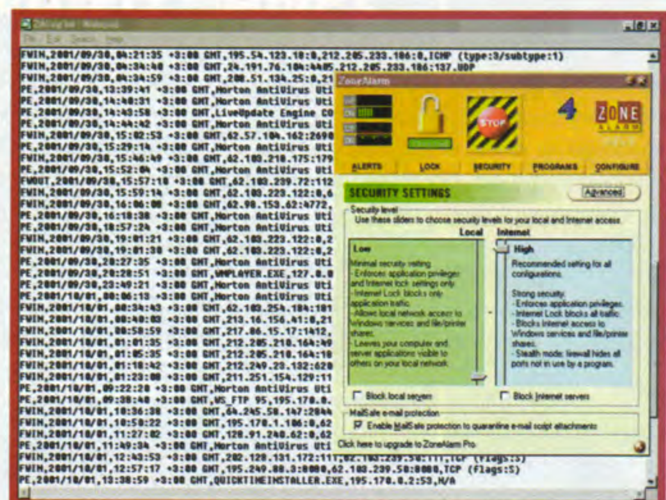
Πριν να ξεκινήσουμε την αναλυτική περιγραφή του τρόπου χρήσης του προγράμματος ZoneAlarm, θα κάνουμε μια εισαγωγή στην έννοια των Firewalls και, βέβαια, στη χρησιμότητά τους για τους απλούς users. Το Firewall είναι μία σύνθετη λέξη αποτελούμενη από τις λέξεις "Fire" και "Wall" (ελεύθερη μετάφραση, τοίχος φωτιάς ή πύρινος τοίχος), είναι Spell 3ου Level για Sorcerers/Wizards και Priests με την Domain Fire. Oπα, ξέφυγα... Αυτά είναι από Dungeons & Dragons :). Πάμε ξανά, λοιπόν (τσαφ! Επεσε το πρώτο μαστίγωμα). Τα προγράμματα Firewall αναλαμβάνουν να μπλοκάρουν τη μη εξουσιοδοτημένη πρόσβαση σε έναν υπολογιστή που μπορεί να γίνει μέσω είτε τοπικού δικτύου είτε Internet. Εμάς θα μας απασχολήσει το τμήμα του Internet, διότι αφ' ενός είναι το πιο επικίνδυνο και αφ' ετέρου χρησιμοποιείται πιο συχνά από την πλειονότητα των χρηστών.

Η βασικότερη εργασία που κάνουν τα Firewalls είναι να ελέγχουν τη Local (τοπική) και Internet κυκλοφορία του υπολογιστή σας. Η Local αναφέρεται στα δίκτυα (LAN), ενώ η Internet σε όλες τις πληροφορίες που κάνουμε Upload (στέλνει δηλαδή το μηχάνημά μας) και Download (δέχεται το μηχάνημά μας) κατά τη διάρκεια που είμαστε συνδεδεμένοι στο Διαδίκτυο. Παραδείγματα πληροφοριών που κάνουμε Upload είναι όταν στέλνουμε e-mail, ανεβάζουμε αρχεία και σελίδες στο site μας (μέσω FTP) ή όταν στέλνουμε πληροφορίες μέσω φόρμας (Forms). Οι πληροφορίες που κάνουμε Download είναι όλες οι σελίδες που επισκεπτόμαστε και τα αρχεία που κατεβάζουμε. Κατά τη διάρκεια της σύνδεσής μας στο Internet χρησιμοποιούμε επίσης διάφορα προγράμματα, τα οποία μας εξυπηρετούν, όπως οι browsers (Internet Explorer, Netscape κ.λπ.), οι FTP Clients, τα προγράμματα όπως το Outlook για να ελέγχουμε το mail μας, οι Download Managers, όπως οι Getright και GoZilla, ακόμα και τα διάφορα παιχνίδια που παίζουμε on-line (The 4th Coming, Quake III, Age Of Empires 2 κ.λπ.). Με λίγα λόγια, ένας χείμαρρος πληροφοριών στέλνονται και λαμβάνονται από τον υπολογιστή μας. Ανάμεσα σε αυτές τις πληροφορίες που με τη θέλησή μας στέλνουμε και λαμβάνουμε, γίνονται και προσπάθειες από διάφορα άτομα ή sites να μπουν/συνδεθούν στον υπολογιστή μας χωρίς την άδειά μας, κρυφά και με άγνωστο σκοπό. Οι προσπάθειες αυτές έχουν σκοπό είτε να βλάψουν τον υπολογιστή μας, είτε να πάρουν πληροφορίες από εμάς, είτε να μας μεταδώσουν ιούς, να δουν προσωπικές πληροφορίες και στοιχεία, ακόμα και να μας διαγράψουν αρχεία! Ολα αυτά μπορεί να ακούγονται υπερβολικά, αλλά -πιστέψτε με- γίνονται πολύ συχνά και ιδίως σε σημαντικούς υπολογιστές (servers εταιρειών, υπουργείων, τραπεζών κ.λπ.). Το Firewall, λοιπόν, αναλαμβάνει να μπλοκάρει τέτοιες προσπάθειες από τρίτα πρόσωπα, τα οποία παράνομα προσπαθούν να εισχωρήσουν στους υπολογιστές μας. Προγράμματα Firewall υπάρχουν πολλά, άλλα πιο περίπλοκα, άλλα πιο απλά, άλλα πιο ασφαλή, κανένα όμως από αυτά δεν παρέχει 100% προστασία. Διότι εάν ο επίδοξος hacker είναι καλός γνώστης και επίμονος, θα κατορθώσει να μπει στο μηχάνημα ύστερα από πολλή προσπάθεια. Το Firewall, όμως, θα τον καθυστερήσει πολύ και ενδεχομένως να σας δώσει τον απαραίτητο χρόνο να βγείτε από το Internet και έτσι να μην μπορεί να έχει πρόσβαση (πλέον) στον υπολογιστή σας.



Η λίστα με τα προγράμματα και τα Access που τους δίνω. Στα περισσότερα, όπως βλέπετε, επιτρέπω μόνο να κάνουν Connect και όχι Server.


Μόλις πήγε να συνδεθεί το Getright, τσακ, πετάχτηκε ένα παραθυράκι που με ρωτούσε αν θα το αφήσει να συνδεθεί ή όχι και αν θέλω να επιβεβαιώνω την απόφασή μου αυτή στο μέλλον.


Στο background βλέπετε τη λίστα με τα Alerts από το Log File, ενώ στο ZoneAlarm τις επιλογές για Security. High στο Internet, αφού αυτό χρησιμοποιούμε, και Low στο Local... Ούτως ή άλλως, Local δεν έχω.

Ενα από τα πολλά προγράμματα Firewall είναι και το ZoneAlarm. Το επιλέξαμε για παρουσίαση, διότι αφ' ενός είναι Freeware, δηλαδή δωρεάν (χωρίς σπαστικά μηνυματάκια, ενώ δεν λήγει η χρήση του σε κάποιο χρονικό διάστημα), αφ' ετέρου είναι πάρα πολύ απλό στη χρήση του. Το πρόγραμμα μπορείτε να το βρείτε στο συνοδευτικό CD-ROM του τεύχους μας ή να το κατεβάσετε από το Internet στη διεύθυνση: http://www.zonelabs.com/products/za/freedownload1.html. Προσέξτε μόνο να κατεβάσετε το ZoneAlarm και όχι το ZoneAlarm Pro, διότι το δεύτερο είναι μια πολύ βελτιωμένη έκδοση του προγράμματος που θα παρουσιάσουμε, την οποία πρέπει να αγοράσετε, αφού πρώτα όμως δοκιμάσετε το ZoneAlarm για να δείτε αν θα σας έχει φανεί χρήσιμο.

ΤΡΟΠΟΣ ΧΡΗΣΗΣ

Αφού κάνετε την εγκατάσταση, επιλέξτε να φορτώνει το πρόγραμμα κατά το Start Up των Windows ούτως ώστε να το έχετε έτοιμο όταν μπείτε στο Internet, διότι θα ξεχνάτε να το ανοίγετε μόνοι σας. Αφού συνδεθείτε στο Internet, κάτω δεξιά (στην taskbar) το σύμβολο του ZoneAlarm θα μετατραπεί σε δύο μπάρες. Η επάνω (η κόκκινη) δείχνει τις πληροφορίες που φεύγουν από τον υπολογιστή σας (δηλαδή το Uploading), ενώ η πράσινη τις πληροφορίες που δέχεται ο υπολογιστής. Το φυσιολογικό είναι η πράσινη μπάρα να είναι πιο ενεργός, εκτός και αν στέλνετε e-mail ή κάποιο αρχείο. Στην (ανησυχητική) περίπτωση που δείτε την κόκκινη μπάρα να είναι γεμάτη (δηλαδή σε πλήρη λειτουργία) ενώ δεν στέλνετε αρχεία, τότε κάτι δεν πάει καλά! Τότε θα πρέπει είτε να βγείτε από το Internet (Disconnect) είτε να κάνετε διπλό κλικ στο σύμβολο του ZoneAlarm στην taskbar και να πατήσετε το μεγάλο κουμπί που δείχνει την κλειδαριά (έτσι δεν θα δέχεται καμία πληροφορία ο υπολογιστής σας).

Στη συνέχεια την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιήσετε το ZoneAlarm και θα αρχίσετε να φορτώνετε προγράμματα σχετικά με το Internet (Internet Explorer, Outlook, ICQ, Getright κ.λπ.), θα εμφανίζεται ένα μήνυμα στην οθόνη το οποίο θα σας ενημερώνει ότι "το αντίστοιχο πρόγραμμα προσπαθεί να συνδεθεί στο Internet. Να του δώσω την άδεια ή όχι;". Βέβαια, υπάρχει ένα κουτάκι το οποίο αν επιλέξετε, το ZoneAlarm δεν θα σας ζητήσει ξανά επιβεβαίωση για τη λειτουργία κάθε προγράμματος (για παράδειγμα, αν το επιλέξετε και πατήσετε Yes, τότε θα μπορείτε να μπαίνετε σε αυτό ανενόχλητα, ενώ αν πατήσετε No, κάθε φορά που φορτώνετε το πρόγραμμα, το ZoneAlarm θα του "κόβει" την πρόσβαση στο Internet). Με αυτό τον τρόπο εσείς επιλέγετε ποια προγράμματα μπορούν να συνδέονται στο Internet, ποια θα λειτουργήσουν ως servers κ.λπ. Για παράδειγμα, εάν ανοίξετε ένα Fire Sharing Utility, μετά την εγκατάσταση του ZoneAlarm θα εμφανιστούν δύο παραθυράκια, από τα οποία το ένα θα σας ρωτάει εάν του επιτρέπετε να συνδεθεί με το Internet και το επόμενο εάν το αφήνετε να κάνει server τον υπολογιστή σας (δηλαδή να μπορεί να στέλνει αρχεία). Τον πίνακα με τα προγράμματα στα οποία έχετε δώσει πρόσβαση στο Internet ή τη δυνατότητα να λειτουργούν ως servers μπορείτε να τον δείτε στο μενού Programs του ZoneAlarm. Δίπλα στο όνομα κάθε προγράμματος υπάρχουν τρεις στήλες. Η πρώτη λέγεται Allow Connect και αναφέρεται στο αν επιτρέπεται στο πρόγραμμα να συνδέεται στο δίκτυο (είτε Local είτε Internet) για downloading και η δεύτερη στήλη ονομάζεται Allow Server, αναφέρεται δηλαδή στο uploading, και έχει δύο υποεπιλογές, τις Local και Internet. Η τρίτη και τελευταία στήλη ονομάζεται Pass Lock και αναφέρεται στην περίπτωση που "κλειδωθεί" το μηχάνημά σας από το ZoneAlarm, οπότε επιλέγετε ποια προγράμματα θα συνεχίζουν να δουλεύουν ανενόχλητα. Μέσω αυτού του μενού μπορείτε να ρυθμίσετε τις προσβάσεις των προγραμμάτων σας. Για παράδειγμα, στα περισσότερα προγράμματα θα επιτρέπεται "Allow Connect" στο Internet, αλλά όχι "Allow Server", εκτός και αν είναι κάποιο πρόγραμμα ανταλλαγής αρχείων, όπως το Napster, οπότε πρέπει ο υπολογιστής σας να γίνει server.

Σημαντική είναι και η επιλογή Security του προγράμματος, από όπου μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο προστασίας που θα σας παρέχει το ZoneAlarm. Το συνιστώμενο είναι το High Security, οπότε από τη στιγμή που θα μπείτε στο Internet όλα λογοδοτούν στο ZoneAlarm, ενώ επίσης κρύβει και όλα τα Ports σας που δεν χρησιμοποιούνται (τα Ports είναι πολύ μεγάλη ιστορία. Εν ολίγοις, να γνωρίζετε απλώς ότι από τα "ανοιχτά" Ports θα προσπαθήσει κάποιος hacker να μπει στο μηχάνημά σας). Οσοι τώρα είστε πιο σίγουροι, μπορείτε να βάλετε Medium επίπεδο στη Security, αλλά ο υπολογιστής μένει ορατός σε Port Scans του Internet και γενικά το πρόγραμμα συμπεριφέρεται πιο χαλαρά σε θέματα ασφαλείας. Φυσικά, υπάρχει και το Low επίπεδο, αλλά δεν το συνιστώ. Επαναλαμβάνω πως απ' όλα καλύτερο είναι το High Security Level.

Τελευταία σημαντική επιλογή που πρέπει να γνωρίζετε είναι τα Alerts, από όπου βλέπετε τις προσπάθειες που έγιναν από άγνωστους χρήστες ή sites να πάρουν ή να στείλουν δεδομένα

από και προς τον υπολογιστή σας και τις οποίες το ZoneAlarm μπλόκαρε. Επιλέγοντας το Show the Alert popup window, κάθε φορά που γίνεται μια τέτοια προσπάθεια, θα εμφανίζεται και ένα παράθυρο για να σας ενημερώνει. Δεν το συνιστώ διότι, έπειτα από ένα σημείο, θα καταντήσει εκνευριστικό. Ούτως ή άλλως, τα Alerts καταγράφονται σε ένα Log, σε Text μορφή, και μπορείτε να τα δείτε όλα μαζί όποτε θέλετε, με αναλυτικές πληροφορίες από κάθε Hit (IP, ώρα που έγινε η προσπάθεια κ.λπ.). Δεν μπορείτε να διανοηθείτε πόσες Alerts θα έχετε, ιδίως εάν είναι η πρώτη φορά που βάλατε Firewall.

Δυστυχώς, κάπου εδώ πρέπει να σας αφήσω, διότι τελείωσε ο διαθέσιμος χώρος. Το ZoneAlarm αποτελεί αρκετά εύχρηστο και αποτελεσματικό πρόγραμμα, το οποίο, αφού μάθετε (γιατί θα σας πάρει λίγο καιρό μέχρι να καταλάβετε τον τρόπο χρήσης) δεν θα το αποχωρίζεστε. Οποιεσδήποτε απορίες έχετε για το πρόγραμμα, οι οποίες δεν καλύφθηκαν μέσω του άρθρου μου, μπορείτε να τις λύσετε αν ρίξετε μια ματιά στο εύχρηστο Help του προγράμματος. Εάν κάποιες απορίες επιμένουν, στείλτε μου ένα e-mail και θα ρίξω άπλετο φως στο πρόβλημά σας. Προτού κλείσουμε, μία συμβουλή προς τους on-line gamers: Κλείνετε το ZoneAlarm προτού προσπαθήσετε να παίξετε το αγαπημένο σας παιχνίδι on-line, διότι αρκετές φορές κολλάει το παιχνίδι από το Alert Window που εμφανίζει το ZoneAlarm. Αυτά από μένα, καλό surfing και καλή προστασία... PC

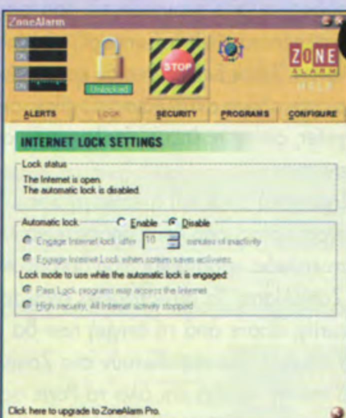
Οι λειτουργίες του ZoneAlarm



1 Αν πατήσετε Stop, θα παγώσουν τα πάντα: ούτε θα φεύγουν πληροφορίες από τον υπολογιστή σας ούτε θα έρχονται. Κάτι σαν να διακόπτετε τη σύνδεσή σας με το Internet.



2 Το παράθυρο των Alerts. Από εδώ θα ενημερώνεστε για τα Hits που γίνονται στον υπολογιστή σας από αγνώστους.



3 Η επιλογή Lock δεν είναι και τόσο χρήσιμη. "Κλειδώνει" τη σύνδεση στο Internet υπό ορισμένες προϋποθέσεις.



4 Το τμήμα Security περιέχει δύο στήλες: μία για Local και μία για Internet. Καθεμία έχει από τρία επίπεδα, τα High, Medium, Low. Φυσικά, συνιστώ το High για το Internet και, αν είστε σε Lan, βάλτε Low.



5 Η λίστα με τα προγράμματα και τι τους επιτρέπεται να κάνουν. Η τελευταία επιλογή αναφέρεται στην περίπτωση που γίνει Lock το μηχάνημά σας από το ZoneAlarm και στο ποια προγράμματα θα συνεχίζουν να δουλεύουν ανενόχλητα.



6 Τελευταία επιλογή η Configure. Σας συνιστώ να ρυθμίσετε τις επιλογές όπως εγώ (τις βλέπετε στην εικόνα) για καλύτερα αποτελέσματα και για να είναι λιγότερο εκνευριστική η χρήση του προγράμματος.



GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEO GAMES

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

CASANOVA	12.900	COMMANDOS 2	14.900
SPACE HASTE	12.900	F/A 18: PRECISION	12.900
ZOO TYCOON	12.900	REAL WAR	12.900
ATLANTIS 3	14.900	DARKAN IRON STRATEGY	12.900
STREET TENNIS	12.900	F1 2001	14.900
CHAMP. MANAGER 2002	12.900	DIVIDED GROUND	12.900
SKI RESORT TYCOON 2	12.900	ARABIAN NIGHTS	12.900
EVIL TWIN	12.900	WW2 IVOJIMA	12.900
PATRICIAN 2	12.900		

ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PS1, PS2, DREAMCAST

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

JOYPAD PC	6.500	3D TEL-MOUSE	9.900
JOYPAD ANALOGUE + RUBLE	12.500	MICROPHONEAKOYΣTIKA	2.900
JOYSTICK	9.900	ΘΗΚΗ ΓΙΑ 20 CDs	3.500
ΤΙΜΟΝΙ + ΠΕΤΑΛΙΑ	24.900	ΘΗΚΗ ΓΙΑ 40 CDs	5900
CAMERA USB ΑΠΟ	19.900	ΚΕΝΑ CDs ΑΠΟ	200
MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ	14.900	ΦΙΛΤΡΟ 15''	14.900
KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ	14.900	ΣΥΝΔΕΣΗ ΕΝΑΝ ΧΡΟΝΟ COMPULINK	49.900
3D GLASSES	49.900	ADAPTOR PSX DREAMCAST	
OPTICAL MOUSE	9.900	JOYPAD ΣΤΟ PC	10.000

Ετοιμοπαράδοτο

Game Cube + 2 Games + Memory 299.000



PSone 44.900



Dreamcast 44.900



PS2 124.900

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

359.000 ΔΡΧ. ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x 12.150

BEST VALUE OFFER: CPU AMD 1.4 (266), MAINBOARD QDI KINETIZ, TOWER ATX , VGA GFORCE 2 MX 32MB, SOUND BLASTER 128, RAM 256 DDR, HDD 30GB ATA 100 QUANTUM, DVD 12X NEC, MODEM INTERNAL CONEXANT 56.600, MONITOR 17" FLAT LITEON, FLOPPY 1.44, ΗΧΕΙΑ 300WATT, MOUSE & KEYBOARD

549.000!! ΔΡΧ. ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x 18.600

THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM IV 1.700MHZ, MAINBOARD QDI, MIDI TOWER ATX, VGA GFORCE 2 MX 64MB, SOUND LIVE 1024 5.1 DIGITAL, RAM 512MB (133MHZ), HDD WESTERN DIGITAL 40GB (ULTRA ATA 100), DVD 16X LITE ON (REGION FREE), MODEM INTERNAL 56.600 MOTOROLA, MONITOR LITEON 19" (FLAT), ΗΧΕΙΑ 480WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ
ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

www.gamesclub.gr



ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.



ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs





Για συνεργασία & franchising επικοινωνήστε: 9604755

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

ΝΕΟ
GAMES CLUB
+ Internet café
Διογένους 22, Κ. Τούμπα
Θεσ/νίκη, τηλ.: (031) 935018

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Μεθοδίου 14, Κέρκυρα,
τηλ.: (0661) 45166

GAMES CLUB
COMPUTER'S & VIDEO GAMES
Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας,
Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (0841) 83865

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

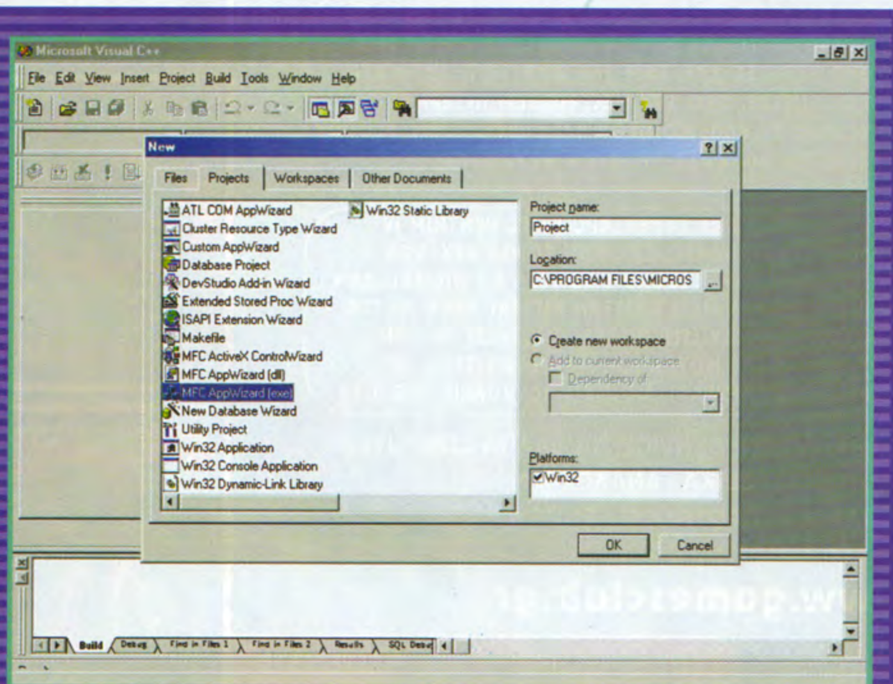
Τεχνικές για Dialog φόρμες

Μέρος 24ο

Αν και η MFC πλατφόρμα προγραμματισμού της Visual C++ 6.0 παρέχει εκτεταμένη υποστήριξη για dialog παράθυρα, δεν είναι λίγες οι τεχνικές που επιστρατεύονται για να καλύψουν ορισμένα κενά που αφήνουν οι MFC κλάσεις. Στο παρόν τεύχος, λοιπόν, θα αναλύσουμε μία κλάση που αντικαθιστά τη CDialog και προσφέρει full screen δυνατότητα για την εφαρμογή μας. Παράλληλα, θα δούμε πώς φτιάχνουμε μία "always on top" εφαρμογή.

του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Tips, tips, tips... Όχι, δεν είναι ο χειμώνας που μας χτυπάει το τζάμι, αλλά η συνεχής απαίτηση μιας μερίδας αναγνωστών. Αρκετοί ζητήσατε την αναφορά σε μικρά τεχνάσματα, αφού η Visual C++ είναι μια γλώσσα με απεριόριστες δυνατότητες, η οποία μερικές στιγμές σε κάνει να διερωτάσαι από πού πρέπει να ξεκινήσεις. Η MFC βιβλιοθήκη παρέχει άφθονες ευκολίες αλλά "ξέχασε" να συμπεριλάβει μία από τις βασικότερες, τη στήριξη εφαρμογών full screen. Εφαρμογές που καλύπτουν το 100% της οθόνης πρέπει να φροντίζουν να εξαφανίζουν το system tray και την tool bar των Windows. Μέσα από το αρχείο-επικεφαλίδα μπορείτε να έχετε μια σύντομη περίληψη της μορφής της κλάσης που θα μελετήσουμε καθώς και των ευκολιών που μας χαρίζει.



Το γνωστό MFC project που θα επωφεληθεί από τις ευκολίες που θα παρουσιάσουμε.

ΤΟ HEADER FILE ΤΗΣ ΚΛΑΣΗΣ

Ξεκινάμε παραθέτοντας το αρχείο-επικεφαλίδα "FullScreenDlg.h", το οποίο εισάγει την κλάση CFullScreenDlg, απόγονο της συνήθους CDialog που χρησιμοποιούσαμε ως τώρα. Αυτό την εφοδιάζει με όλες τις δομές της CDialog και μας επιτρέπει να παραλλάξουμε μόνο ορισμένες από τις βασικές CDialog συναρτήσεις για να προσθέσουμε τη Full Screen λειτουργικότητα.

```
#if
!defined(AFX_FULLSCREENDLG_H_77012F
41_31F2_11D4_890C_0000E8E0DC35_INC
LUDED_)

#define
AFX_FULLSCREENDLG_H_77012F41_31F2
_11D4_890C_0000E8E0DC35_INCLUDED_

#if _MSC_VER > 1000
#pragma once
#endif // _MSC_VER > 1000
// FullScreenDlg.h : header file

class CFullScreenDlg : public CDialog
{
// Construction
public:

CFullScreenDlg() :
CDialog() { Init(); };

CfullScreenDlg (LPCTSTR
lpszTemplateName, CWnd* pParentWnd =
NULL) :
Cdialog (lpszTemplateName,pParentWnd) {
Init(); };

CfullScreenDlg (UINT nIDTemplate, CWnd*
pParentWnd = NULL) :
```

```
Cdialog (nIDTemplate,pParentWnd) { Init();
};
virtual CFullScreenDlg() {};

// Dialog Data
//{{AFX_DATA (CFullScreenDlg)
        // NOTE: the ClassWizard will add
data members here
//}}AFX_DATA

// Overrides
// ClassWizard generated virtual function
overrides
//{{AFX_VIRTUAL (CFullScreenDlg)
//}}AFX_VIRTUAL

// Implementation
protected:
RECT m_WorkArea;
virtual void WrapUpDlg();
virtual void ThrowOpenDlg();

BOOL m_bAreDisplaySettingsChanged;
BOOL m_bAreDisplaySettingsSaved;
DEVMODE m_SaveDevMode;

BOOL m_bIsToolBarHidden;
BOOL m_bWasToolBarVisible;

CRect m_DlgRect;

void Init();

// Generated message map functions
//{{AFX_MSG (CFullScreenDlg)
afx_msg void OnDestroy();
virtual BOOL OnInitDialog();
afx_msg void OnActivateApp (BOOL
bActive, HTASK hTask);
//}}AFX_MSG

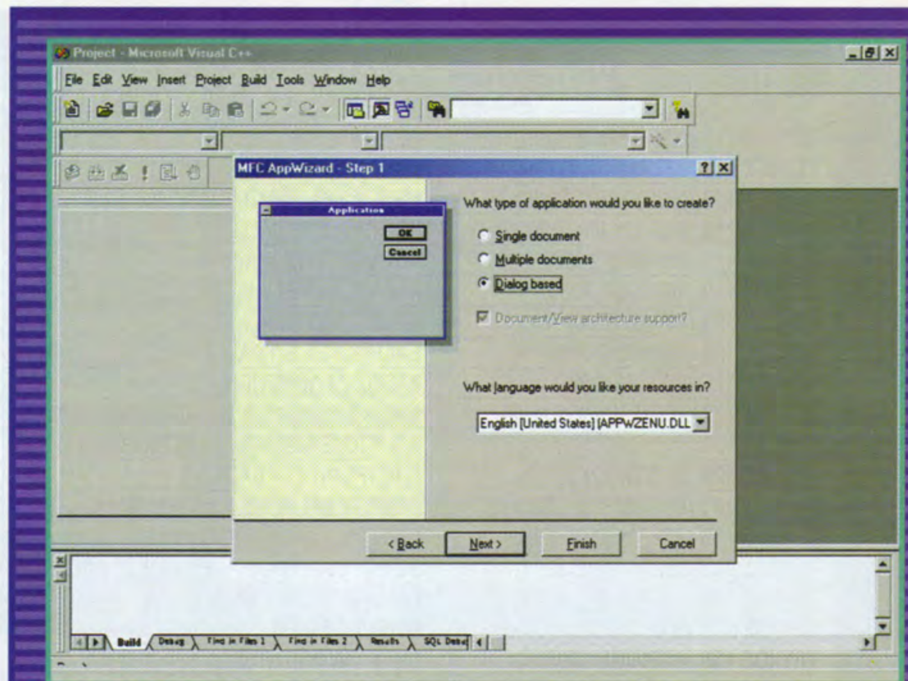
DECLARE_MESSAGE_MAP()
};

//{{AFX_INSERT_LOCATION}}
// Microsoft Visual C++ will insert
additional declarations immediately before
the previous line.

#endif // !defined
(AFX_FULLSCREENDLG_H__77012F41_31F
2_11D4_890C_0000E8E0DC35__INCLUDED_
)
```

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

Ακολουθεί η υλοποίηση στο αρχείο "FullScreenDlg.cpp". Ενας από τους πρωταγωνιστικούς ρόλους στην κλάση αποδίδεται στη ρουτίνα CWnd::FindWindow που μπορεί να αναζητήσει κάποιο συγκεκριμένο παράθυρο στο desktop μας. Παραδείγματος χάριν, η CWnd* pTaskBar = CWnd::FindWindow (_T("Shell_TrayWnd"),"") δημιουργεί έναν δείκτη με το όνομα pTaskBar, ο οποίος δείχνει το παράθυρο όπου επάνω χτίζεται το tray. Δείτε, όμως, αναλυτικότερα την κατασκευή της CFullScreenDlg...



Αν και οι δύο τεχνικές που αναλύουμε μπορούν να εφαρμοστούν και σε SDI/MDI εφαρμογές, θα προτιμήσουμε την dialog μορφή.

```
// FullScreenDlg.cpp: implementation file

#include "stdafx.h"
#include "FullScreenDlg.h"

#ifdef _DEBUG
#define new DEBUG_NEW
#undef THIS_FILE
static char THIS_FILE[] = __FILE__;
#endif

BEGIN_MESSAGE_MAP (CFullScreenDlg,
CDialog)
//{{AFX_MSG_MAP (CFullScreenDlg)
ON_WM_DESTROY()
ON_WM_ACTIVATEAPP()
//}}AFX_MSG_MAP
END_MESSAGE_MAP()

//////////////////////////////////////////////////
///////////////////
// CFullScreenDlg message handlers
void CFullScreenDlg::OnDestroy()
{
ShowWindow (SW_SHOW);
ShowWindow (SW_HIDE);

CDialog::OnDestroy();
}

void CFullScreenDlg::ThrowOpenDlg()
```

Δυο λόγια ινδιάνικης σοφίας (ή αλλιώς προγραμματιστικό tip!)

Και τώρα που έφτιαξα τις κλάσεις, τι να τις κάνω; Αν αναρωτιέστε κάτι τέτοιο, μάλλον έχετε χάσει αρκετά τεύχη! Για να φτιάξετε ένα full screen dialog, λοιπόν, απλώς ορίστε το ως απόγονο της κλάσης CFullScreenDlg αντί της CDialog. Για παράδειγμα, αν το project σας ονομάζεται Test, τότε στο αρχείο "TestDlg.h" ο ορισμός της κλάσης διαλόγου γίνεται ως ακολούθως: class CTestDlg: public CFullScreenDlg. Παράλληλα, στο αρχείο "TestDlg.cpp" στη θέση του CDialog πρέπει παντού να βρίσκεται το CFullScreenDlg.

Θέματα προηγούμενων τευχών


```
{
ZeroMemory
(&m_WorkArea,sizeof(m_WorkArea));
if
(::SystemParametersInfo(SPI_GETWORKAR
EA,
        0,
&m_WorkArea, 0))
{
        ::SystemParametersInfo
(SPI_SETWORKAREA, 0, NULL,

        SPIF_SENDCHANGE);
}

if(!m_bIsToolBarHidden)
{
        CWnd* pTaskBar =
CWnd::FindWindow
(_T("Shell_TrayWnd"),"");

if(pTaskBar && ::IsWindow (*pTaskBar))
        {
                m_bWasToolBarVisible
= pTaskBar->IsWindowVisible();

pTaskBar->ShowWindow (SW_HIDE);
                m_bIsToolBarHidden =
TRUE;
        }
}

if (!m_bAreDisplaySettingsChanged)
{
        DWORD dmPelsWidth =
m_DlgRect.Width();

        DWORD dmPelsHeight =
m_DlgRect.Height();

        m_bAreDisplaySettingsSaved =
::EnumDisplaySettings (NULL,
        ENUM_REGISTRY_SETTINGS,
        &m_SaveDevMode);

        BOOL bIsMaxColorDepth =
FALSE;

DEVMODE MaxColorDepthDevMode;
        ZeroMemory
(&MaxColorDepthDevMode,sizeof
(MaxColorDepthDevMode));

MaxColorDepthDevMode.dmSize = sizeof
(MaxColorDepthDevMode);

        BOOL bIsTheSameColorDepth =
FALSE;

        DEVMODE TheSameColorDepth;
        ZeroMemory
(&TheSameColorDepth,sizeof
(TheSameColorDepth));
        TheSameColorDepth.dmSize =
sizeof (TheSameColorDepth);

        DEVMODE TempDevMode;
        DWORD dwModeNum;

for(dwModeNum=0;;dwModeNum++)
        {
        ZeroMemory
(&TempDevMode,sizeof(TempDevMode));
TempDevMode.dmSize = sizeof
(TempDevMode);

if(!::EnumDisplaySettings (NULL,
                dwModeNum,
                &TempDevMode))
                        break;

if (TempDevMode.dmPelsWidth !=
dmPelsWidth ||

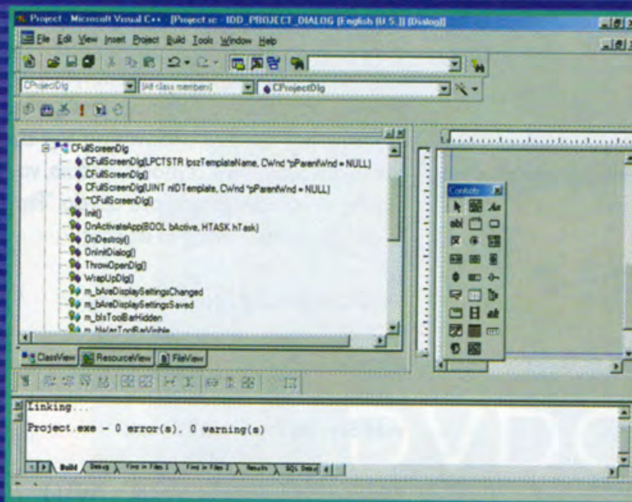
TempDevMode.dmPelsHeight !=
dmPelsHeight)
                continue;

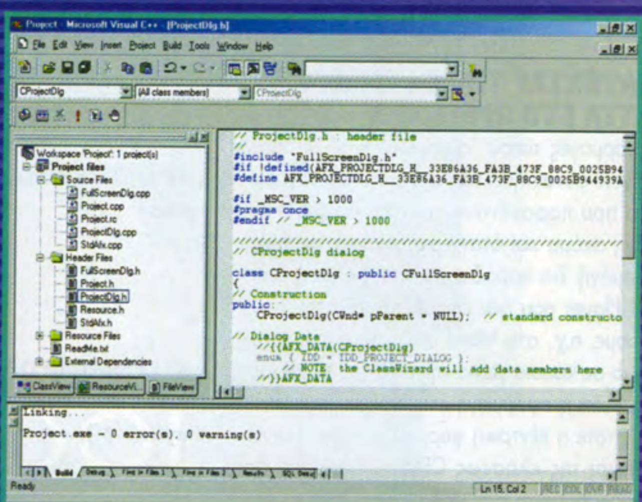
if (TempDevMode.dmBitsPerPel >
MaxColorDepthDevMode.dmBitsPerPel)
                {

MaxColorDepthDevMode = TempDevMode;
bIsMaxColorDepth = TRUE;
                }
```

Επικοινωνία με τη στήλη

Αντί να ψηφίζετε ποιος θα βγει από το σπίτι του Big Brother, ψηφίστε τι θα μπει στη στήλη "Programming" του "PC Master". Δηλώστε τους προγραμματιστικούς προσανατολισμούς σας και τις πληροφορικές ορέξεις σας στη διεύθυνση: a_vaggelis@hotmail.com. Προτάσεις, παρατηρήσεις, σχόλια και highlights από τις δραματικές εμπειρίες σας στο χώρο ανάπτυξης εφαρμογών θα βρουν μια στοργική και κατανοητική αγκαλιά! Περιμένουμε τις ιδέες σας...


Η κλάση CFullScreenDlg και οι συναρτήσεις τις.


Κάνοντας τις απαραίτητες αλλαγές...

```
        if (!bIsTheSameColorDepth)
        {
                TheSameColorDepth =
TempDevMode;
                bIsTheSameColorDepth
= TRUE;
        }
        }

        m_bAreDisplaySettingsChanged =
bIsMaxColorDepth &&

::ChangeDisplaySettings
(&MaxColorDepthDevMode,0) ==
DISP_CHANGE_SUCCESSFUL ||

bIsTheSameColorDepth &&

::ChangeDisplaySettings
(&TheSameColorDepth,0) ==
DISP_CHANGE_SUCCESSFUL;
}

ShowWindow (SW_SHOWNORMAL);

CenterWindow();
}

void CFullScreenDlg::WrapUpDlg()
{
if (m_bAreDisplaySettingsChanged &&
m_bAreDisplaySettingsSaved)

::ChangeDisplaySettings(&m_SaveDevMode,
0);

m_bAreDisplaySettingsChanged =
m_bAreDisplaySettingsSaved = FALSE;

if (m_bIsToolBarHidden)
{
        CWnd* pTaskBar =
CWnd::FindWindow
(_T("Shell_TrayWnd"),"");

if(pTaskBar &&
        ::IsWindow (*pTaskBar) &&
        m_bWasToolBarVisible)
                pTaskBar-
>ShowWindow (SW_SHOW);
}

if (!CRect(m_WorkArea).IsRectEmpty())
        ::SystemParametersInfo
(SPI_SETWORKAREA,
        0,
        &m_WorkArea,

        SPIF_SENDCHANGE);

m_bIsToolBarHidden =
m_bWasToolBarVisible = FALSE;

ShowWindow (SW_SHOWMINIMIZED);
}

BOOL CFullScreenDlg::OnInitDialog()
{
ModifyStyle (WS_THICKFRAME |

WS_BORDER |

WS_CAPTION,

WS_SYSMENU);

GetClientRect (m_DlgRect);

CDialog::OnInitDialog();

return TRUE;
}

void CFullScreenDlg::Init()
{
m_bAreDisplaySettingsSaved = FALSE;

m_bAreDisplaySettingsChanged = FALSE;

m_bIsToolBarHidden = FALSE;

m_bWasToolBarVisible = FALSE;

ZeroMemory
(&m_SaveDevMode,sizeof(m_SaveDevMode)
);
m_SaveDevMode.dmSize = sizeof
(m_SaveDevMode);

ZeroMemory
(&m_WorkArea,sizeof(m_WorkArea));
}

void CFullScreenDlg::OnActivateApp (BOOL
bActive, HTASK hTask)
{
if (bActive)
        ThrowOpenDlg();
else
        WrapUpDlg();
```

```
CDialog::OnActivateApp (bActive, hTask);
}
```

ΚΡΑΤΩΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΠΑΝΤΑ ΣΤΟ ΠΡΟΣΚΗΝΙΟ

Εφαρμογές τύπου "always on top" σίγουρα θα έχετε συναντήσει πολλές. Είναι τα προγράμματα που παραμένουν πάντοτε ορατά στην οθόνη ακόμα και όταν εργαζόμαστε σε άλλη εφαρμογή. Για παράδειγμα, ένα ρολόι ή ένας MP3 Player που δεν επικαλύπτεται όταν δουλεύουμε, π.χ., στο Word αλλά μένει στο προσκήνιο σε κάποια γωνιά της οθόνης. Αν υποθέσουμε ότι η εφαρμογή σας ονομάζεται "Project", τότε η κεντρική φόρμα διαλόγου λογικά θα είναι της κλάσεως CProjectDlg. Εκεί θα προσθέσουμε τη συνάρτηση StayOnTop(). Στο αρχείο "ProjectDlg.cpp" προσθέστε τις παρακάτω γραμμές:

```
void CProjectDlg::StayOnTop() const
{
CRect rect;

GetWindowRect (rect );

::SetWindowPos (
        m_hWnd , // handle to window
        HWND_TOPMOST, // placement-order handle

        rect.left, // horizontal position

        rect.top, // vertical position

        rect.Width(), // width

        rect.Height(), // height

SWP_SHOWWINDOW // window-positioning options
);

}

void CProjectDlg::OnSystemModal()
{
StayOnTop();
}
```

Ταυτόχρονα, στο ίδιο αρχείο προσθέστε στο τέλος της συνάρτησης CProjectDlg::OnInitDialog() τη συνάρτηση που δημιουργήσατε, ώστε να αρχικοποιεί το παράθυρο στο στυλ "always on top". Το τέλος της CProjectDlg::OnInitDialog() πρέπει να δείχνει κάπως έτσι...

```
SetIcon (m_hIcon, TRUE);
// Set big icon

SetIcon (m_hIcon, FALSE);
// Set small icon

StayOnTop();
```

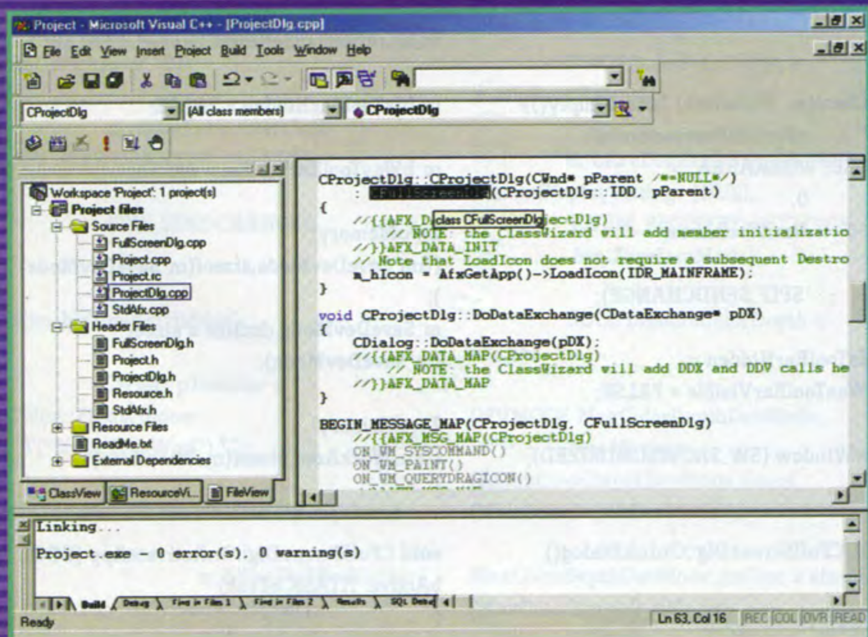
Μπορείτε, βέβαια, να παραλείψετε τη StayOnTop() κατά την αρχικοποίηση του παραθύρου και να την καλέσετε μόνο εάν ο χρήστης πατήσει κάποιο κατάλληλο κουμπί ή menu item για να την ενεργοποιήσει (όπως γίνεται στο WinAmp και στην πλειονότητα των σχετικών εφαρμογών). Μην ξεχάσετε, βέβαια, να δηλώσετε τη νέα συνάρτηση στο αρχείο "ProjectDlg.h", μεταλλάσσοντάς το ως εξής:

```
class CProjectDlg : public CDialog
{
// Construction
public:
void StayOnTop (void ) const;

CProjectDlg (CWnd* pParent = NULL); // standard constructor
```

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ...

Ενα τεύχος, δύο tips. Κανείς δεν πρέπει να έχει παράπονο! Τα εν λόγω τεχνάσματα έχουν αρκετή αξία σε συγκεκριμένα είδη εφαρμογών. Είναι μερικά από τα "συνήθη" τεχνάσματα που επιστρατεύονται για να καλύψουν κενά που αφήνει το MFC και ελπίζουμε να προβλέψει σε κάποια επόμενη έκδοσή του για να κάνει τη ζωή μας πιο εύκολη. Η full screen δυνατότητα δίνει μορφή ολοκληρωμένης εφαρμογής στο πρόγραμμά μας και είναι κατάλληλη για ανάπτυξη multimedia projects. Η "always on top" δυνατότητα, αντίθετα, είναι κατάλληλη για προγράμματα-εργαλεία που παρέχουν συνεχή πληροφόρηση στο χρήστη και πρέπει να είναι στο προσκήνιο ακόμα και όταν αυτός ασχολείται με κάτι άλλο. Μια τέτοια εφαρμογή θα μπορούσε να είναι ένα χρονόμετρο, ένα ημερολόγιο ή ένας MP3 Player. Αφήστε ελεύθερη τη δημιουργικότητά σας και αν κατορθώσετε να ξεπεράσετε τον νευρικό κλονισμό που παραμονεύει στις πρώτες επαφές με τη Visual C++, τότε σίγουρα έχετε πολλά να χτίσετε. Σε όσους παραπονιούνται για την πολυπλοκότητα της VC++ σε σχέση με άλλες visual γλώσσες, η απάντηση είναι μία: "αξίζει τον κόπο". Οι δυνατότητες της γλώσσας που μελετάμε περιορίζονται στις δυνατότητες του υπολογιστή σας και της υπομονής σας. Σίγουρα, όμως, δεν είναι η καταλληλότερη γλώσσα για κάποιον που κάνει τα πρώτα βήματά του στον προγραμματισμό, για ψυχολογικούς και παιδαγωγικούς πάντα λόγους! Οχι πως θέλουμε να σας αποθαρρύνουμε αλλά... μη μας πείτε και ψεύτες! Παρ' όλα αυτά, αν έχετε ασχοληθεί λίγο με γλώσσες όπως η Visual Basic ή η Delphi, τότε σας περιμένουμε στο club της στήλης... PC



Αλλαγών συνέχεια και φροντίστε το dialog σας να επαρκεί για να γεμίσει την οθόνη που θα έχει στην αποκλειστική διάθεσή του.

Αλληλογραφία

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Αγαπητό "PC Master",
Θα ήθελα πρώτα από όλα να σας συγχαρώ για την πολυποίκιλη ύλη του εντύπου και τα εξόχως ενδιαφέροντα θέματα που παρουσιάζετε κάθε φορά εντός των τευχών του.

Μόλις, λοιπόν, έπεσε στα χέρια μου το τεύχος 141, εντόπισα κατευθείαν το σχετικό ερωτηματολόγιο που δημοσιεύσατε για τις προτιμήσεις των αναγνωστών σε ό,τι αφορά θέματα και ζητήματα του κλάδου της πληροφορικής.

Παρακάτω, σας παραθέτω μερικές απόψεις σχετικά με το περιεχόμενο του περιοδικού, που ως σκοπό και στόχο έχουν την -κατά τη γνώμη μου- βελτίωση και διάνθιση της δημοσιευθείσας ύλης του έγκριτου περιοδικού σας.

Αδιαμφισβήτητα, όλες οι στήλες του περιοδικού σφύζουν από ενδιαφέρον, οπότε είναι πολύ δύσκολο για κάποιον που θα πάρει το ερωτηματολόγιο στα χέρια του να δώσει σε κάποια ή κάποιες από αυτές μέτρια βαθμολογία. Επίσης, είναι σχεδόν αδύνατον να υπάρξουν σελίδες που θα δύνανται να ικανοποιήσουν το σύνολο του αναγνωστικού κοινού σας. Χωρίς αμφιβολία, πάντα θα υπάρχουν περισσότερο ή λιγότερο ικανοποιημένοι αναγνώστες...

Ως εκ τούτου, είμαι σίγουρος πως μετά τη συλλογή και την επεξεργασία των στοιχείων που αφορούν στο ως άνω ερωτηματολόγιο, θα προβείτε από τη μεριά σας σε συμπεράσματα και συλλογιστικές που αναμφισβήτητα θα συμβάλουν στη γενικότερη βελτίωση του εντύπου.

Στην περίπτωση, λοιπόν, που διαπιστώσετε πως κάποιες στήλες προκαλούν μικρότερο ενδιαφέρον στο αναγνωστικό κοινό, μπορείτε να αραιώσετε το διάστημα δημοσίευσής τους και να αυξήσετε, από την άλλη, το χώρο που διατίθεται για τις στήλες που δείχνουν να είναι δημοφιλέστερες - σύμφωνα με το κοινό.

Ενα άλλο ζήτημα που θα ήθελα να θίξω, είναι αυτό της σχετικής στήλης σχολιασμού και παρουσίασης καινούριων παιχνιδιών ("Games Review"). Εννοώ, βεβαίως, τις περιπτώσεις εκείνες που δημοσιεύετε (περιττά) σχόλια και παρατηρήσεις για παιχνίδια που δεν έχουν και τόσα να επιδείξουν (βλ. "Star Wars - Battle of Naboo", "Times of Conflict")... Με λίγα λόγια, στην περίπτωση που κάνετε κάποια σύντομη αλλά περιεκτική και ενημερωτική αναφορά σε ένα παιχνίδι που δεν είναι και τόσο "καλό", πετυχαίνετε: α) να είστε έγκυροι όσον αφορά στη χωρίς περικοπές ενημέρωση του εντύπου και β) με έμμεσο τρόπο, να προφυλάσσετε τους διάφορους "gamers" από μία κακή αγορά παιχνιδιού ή ακόμα και να προτείνετε, εμμέσως, τη μη ενασχόλησή τους με αυτά για κανέναν λόγο...

Τελειώνοντας, θα ήθελα να αναφερθώ σε δύο αρνητικά σχόλια που ειπώθηκαν για το Dune- Emperor στο Internet. Σε αυτά οι σχολιαστές ισχυρίζονται ότι "η Westwood επαναλαμβάνεται συνεχώς με τα RTS παιχνίδια της" και ότι "το Dune-Emperor δεν έχει να επιδείξει τίποτε καινούριο, εκτός από τη '3D engine' του παιχνιδιού". Το δεύτερο αρνητικό σχόλιο αφορά στις μονάδες πεζικού, οι οποίες δεν είναι, όπως αυτοί διατείνονται, αρκετά ευδιάκριτες. (Ω! Αυτός ο ξένος Τύπος...) Φυσικά, περιμένουμε με ανυπομονησία το δικό σας review για το Dune-Emperor, που κατά τη γνώμη μου έχει να επιδείξει πολλά νέα στοιχεία γύρω από τα RTS παιχνίδια.

Με εκτίμηση
The Supreme Magus

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε θερμά για τις ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις σου. Να είσαι σίγουρος πως τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου θα αποτελέσουν πολύτιμο οδηγό για το "PC Master" του μέλλοντος! Οσο για το μέγεθος των reviews, παλαιότερα είχαμε ορισμένες αντιδράσεις για τη στήλη "Με δυο λόγια", που περιείχε μικρά reviews για παιχνίδια τα οποία δεν κρίναμε ότι ήταν απαραίτητο να παρουσιαστούν σε 4 ή 6 σελίδες. Οι αντιδράσεις αυτές προέρχονταν κύρια από αναγνώστες-fans κάποιων από τα παιχνίδια αυτά, οι οποίοι ήθελαν να δουν ένα κανονικό, μεγάλο review για το game της αρεσκείας τους. Σεβόμενοι την επιθυμία τους, σταματήσαμε τη στήλη. Σκέψη επαναφοράς της, πάντως, υπάρχει, μια και είναι πλέον αδύνατο να παρουσιάσουμε σε 4 ή 6 σελίδες το σύνολο των παιχνιδιών που κυκλοφορούν, αφού είναι πάρα πολλά (γι' αυτό παρουσιάζονται μερικές φορές και καθυστερήσεις στην παρουσίαση ορισμένων τίτλων). Τέλος, το review μας για το Emperor φαντάζομαι ότι θα το διάβασες ήδη...

ΕΝΑΣ FAN ΤΗΣ... ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ!

Είμαι ένας από τους πιο παλιούς αναγνώστες του "PC Master" και είναι περιττό να πω ότι μεγάλωσα με το αγαπημένο μου περιοδικό. Μάλιστα το περιοδικό σας συντέλεσε στην απόφασή μου να περάσω σε τμήμα Πληροφορικής για να ασχοληθώ πιο ενεργά με το χώρο των υπολογιστών. Ετσι, εδώ και περίπου μία δεκαετία είμαι φανατικός αναγνώστης σας και θα συνεχίσω να είμαι, όπως βλέπω τα πράγματα, μέχρι και τα βαθιά μου γεράματα!

Ενα από τα χόμπι μου είναι, φυσικά, και τα παιχνίδια, όντας άγριος gamer από μικρή ηλικία. Θα ήθελα, λοιπόν, να συγχαρώ όλο το team των συντακτών, που τόσα χρόνια προσφέρουν την αντικειμενικότερη και εγκυρότερη ενημέρωση στα θέματα των παιχνιδιών, κυρίως τον κ. Τσουρινάκη που τον διαβάζω από την εποχή του "Pixel" και χαίρομαι που ακόμα και τώρα διατηρεί τη σπιρτάδα του λόγου του και την έμφυτη ικανότητά του στην παρουσίαση των Adventures-RPGs, τα οποία μάλιστα αποτελούν τις αγαπημένες μου κατηγορίες παιχνιδιών.

Συγχαρητήρια και πάλι, παιδιά, και συνεχίστε όπως είστε.
Με εκτίμηση,
Πέτρος Χ.

Φίλε Πέτρο,
Ευχόμαστε να μείνεις κοντά μας μέχρι να... ασπρίσουν τα μαλλιά σου! Καλή επιτυχία στις σπουδές σου και μη διστάσεις να μας ξαναγράψεις, μεταφέροντάς μας τις εντυπώσεις σου από τη σχολή που επέλεξες. Οσο... αντέχουμε, θα προσπαθήσουμε να συνεχί-

σουμε όπως ακριβώς μας ξέρετε και μας αγαπάτε όλα αυτά τα χρόνια. Happy adventuring στα games αλλά και τη ζωή σου!

DESPERADOS: MISSION ACCOMPLISHED!

Χαίρε, ω "PC Master",
Σου γράφω για πρώτη φορά γιατί ήθελα πάρα πολύ να σου πω πως πήρα το Desperados: Wanted Dead or Alive πριν από μία εβδομάδα και με μεγάλη μου χαρά σου ανακοινώνω πως τερμάτισα ΧΩΡΙΣ ΚΩΔΙΚΟΥΣ ολόκληρο το παιχνίδι! Τι; Δεν άκουσα; Δεν με πιστεύετε; Κούνια που σας κούναγε... 2.014 λεπτά παιχνιδιού (33,5 ώρες δηλαδή...!), 25 πίστες, 6 ήρωες, άπειροι εχθροί, εκατομμύρια σκοτωμένοι! Ποιος άλλος έχει τερματίσει το Desperados; Ας μου απαντήσει. Πάντως, κ. Κυριακέ, έπρεπε να του βάλετε τουλάχιστον ένα 98 ή 99%, ίσως και 100. Το άξιζε! Τέλος πάντων, τώρα περιμένω το ολοκαίνουριο Commandos για να το τερματίσω κι αυτό και έπεται συνέχεια...
Dredoris

Υ.Γ. 1: Απαιτώ δημοσίευση για να δουν όλοι ότι ένας φανατικός αναγνώστης του "PC Master" ξέρει να παίζει...
Υ.Γ. 2: Πηγαίνετε στο www.cgprod.net. Δικό μου είναι! Μπείτε άφοβα...

Φίλε μας,
Είμαστε σίγουροι πως συντομότατα θα έχουμε τις νεότερες επιδόσεις σου, για το Commandos 2 αυτή τη φορά, μια και ήδη κυκλοφόρησε! Ετσι, για να μη μας κουνιούνται μερικοί μερικοί που δεν ξέρουν τι θα πει παιχνίδι δίχως cheats (ονόματα δεν λέμε, υπολήψεις δεν θίγουμε). That's the spirit!

Η TRANCE, ΤΟ DVD ΚΑΙ... Η ΚΑΡΑΓΚΟΥΝΑ!

Αγαπητό "PC Master",
Είναι η πρώτη φορά που γράφω, και αυτό επειδή είδα στο τεύχος του Ιουλίου το ερωτηματολόγιο που ήταν άκρως ενδιαφέρον και σας το έχω στείλει. Ετσι, θα θίξω και μερικά άλλα θέματα που διαβάζω εδώ και αρκετά χρόνια.
Οσον αφορά στα σχέδια για τις αλλαγές στο περιοδικό, είμαστε μια μεγάλη παρέα που σας διαβάζουμε και σχεδόν κανένας από εμάς δεν έχει DVD. Ακόμα η ιδέα τού να μπει κάποιο ολόκληρο παιχνίδι στο CD του περιοδικού δεν είναι κακή, αλλά μήνα παρά μήνα, γιατί και αυτά που μας προσφέρει τώρα είναι πολύ χρήσιμα. Επίσης, η πρόταση για παρουσιάσεις θεμάτων επικαιρότητας με βρίσκει σύμφωνο, ενώ το ίδιο συμβαίνει και για τα θέματα Internet. Τέλος, οι σελίδες για τα reviews είναι μια χαρά και δεν θα ήταν καλό να αυξηθούν ή να μειωθούν.
Με αυτές τις αλλαγές πιστεύω ότι θα έχει δημιουργηθεί το τέλειο περιοδικό, που θα κρατάει ακόμα πιο πολύ το ενδιαφέρον των αναγνωστών του.
Ομως, τώρα τελευταία μού την έσπασε το γεγονός των απαιτήσεων των υπολογιστών. Εχω έναν σχετικά γρήγορο υπολογιστή (PIII 500, 256MB RAM, 32MB TNT2, 56x CD-ROM) και μόλις έβαλα το καινούριο Half-Life Blue Shift, μου γονάτισε το μηχάνημα. Τζάμπα λεφτά. Οι απαιτήσεις που γράφονται πρέπει να είναι αυτές στις οποίες το παιχνίδι παίζει χωρίς να κολλάει.
Αυτά είχα να πω και πιστεύω να δημοσιευθεί αυτό το γράμμα.

Υ.Γ. 1: Ρε παιδιά, μία είναι η μουσική: Psychedelic Trance. Ακούς, πωρώνεσαι, κοπανιέσαι χωρίς να χρειάζεται να στριμώχνεσαι στις συναυλίες και να μην μπορείς να αναπνεύσεις...
Υ.Γ. 2: Ζήτω το Undying (πολύς τρόμος), καθώς και το Age of Empires: Conquerors. Δίνω τα ρέστα μου για αυτά τα παιχνίδια.
Υ.Γ. 3: Καλή και η Καραγκούνα, συμφωνείτε;
Φιλικά,
Viper

Φίλε μας,
Οι παρατηρήσεις σου, φυσικά, θα ληφθούν υπόψη. Οσο για τις απαιτήσεις των παιχνιδιών, κατά κανόνα δημοσιεύουμε αυτές που η ίδια η εταιρεία αναγράφει στο πακέτο - σε αντίθετη περίπτωση κινδυνεύουμε να κατηγορηθούμε από τις εταιρείες πως δυσφημίζουμε τα παιχνίδια τους, παρουσιάζοντάς τα ως περισσότερο απαιτητικά απ' ό,τι είναι! Φαύλος κύκλος θα μου πεις, αλλά και ολόκληρη η αγορά πληροφορικής στις μέρες μας τι νομίζεις πως είναι; Εσύ αγοράζεις ισχυρό υπολογιστή για να παίξεις τα τελευταία games (ή για να τρέξεις το φρέσκο software της αρεσκείας σου), από την άλλη, οι κατασκευαστές για να προλάβουν τον ανταγωνισμό και γνωρίζοντας ότι οι καταναλωτές φροντίζουν να εφοδιάζονται συνεχώς με μηχανήματα τελευταίας τεχνολογίας, κυκλοφορούν τους νέους τίτλους τους με "φουσκωμένες" υπολογιστικές απαιτήσεις, εσύ κάνεις upgrade στο μηχάνημά σου για να ακολουθήσεις και πάει λέγοντας. Από κει και πέρα, εμείς είναι πολύ δύσκολο να γνωρίζουμε κάθε φορά ποιο είναι το απόλυτο minimum configuration που χρειάζεται ένα συγκεκριμένο παιχνίδι για να μην κολλάει - ως γενική αρχή, πάντως, μην αμελείς να κατεβάζεις τα patches που κυκλοφορούν, καθώς και τους τελευταίους drivers για τα διάφορα τμήματα του PC σου. Οσο για την Trance, όπως θα διαπιστώσεις, εκτός από σένα πωρώθηκε και ο... σκιτσογράφος μας!

HEAVY WORDS

Heil, PC Μάστορα,
Είμαι ένας από τους πολλούς (μεταλλάς ντε!) και είπα κι εγώ να πάρω μέρος στον Holy War, αν μου το επιτρέψει ο μέγας Σαρκ-Σατ...
(α) First of all, θα ήθελα να ζητήσω συγγνώμη από τους αναγνώστες και τους υπηρέτες της μεγαλειότητάς σου (Καφούρος κ.λπ.) που δεν ενδιαφέρονται για το θέμα. Παρ' όλα αυτά, πιστεύω ότι αυτό το, πώς να το πω... νταβαντούρι είναι καλό για τη στήλη, κι εξάλλου μια δόση ανταγωνισμού δεν βλάπτει...
(β) Προς nikoecon (υπενθύμιση: Δεν έχω όρεξη να μαλώσω με κανέναν): Φίλε μου, το clubbing είναι κάτι περαστικό κι ανούσιο. Γιατί ασφαλώς δεν έχει νόημα να χτυπιέσαι με όλους τους άλλους "trendy" μόνο και μόνο επειδή είναι της μόδας... Τώρα θα μου πεις "κι οι μεταλλάδες χτυπιούνται". Δεκτόν, αλλά η metal είναι τρόπος ζωής κι εμείς δεν το κάνουμε από μόδα, αλλά γιατί μας αρέσει!
(γ) Τώρα, για τις απόψεις



κάποιων ότι το metal έχει παρακμάσει, το μόνο που μπορώ να τους πω είναι να πάρουν το τεύχος 143 στα χέρια τους και να διαβάσουν πολύ καλά την επιστολή του IronBeast...

(δ) Για τον εμφύλιο, δεν έχω να πω πολλά, άλλωστε τα περισσότερα ήδη έχουν ειπωθεί. Bli][zer, εσύ πού την είδες την ομοιότητα; Εγώ άκουγα The Hunter και θυμήθηκα το Die, Die, Die My Darling. Ολόιδιοι! Πάντως, πέρα απ' την πλάκα, οι Metallica είναι, αν όχι το μόνο, το πρώτο συγκρότημα που έχει παρακμάσει τόσο. Αλλωστε, απ' ό,τι άκουσα, ο Newsted την κοπανάει. Κρίμα, ήταν το μόνο αξιόλογο μέλος του συγκροτήματος. Η Ms. Exorcist (ή όπως γράφεται) είχε δίκιο.

Αυτά... Μην τυχόν δεν το δημοσιεύσεις, ε; Θα πάρω όλους τους Noldor μαζί μου και θα σας το κάνουμε θερινό το μαγαζί... :PPP

Φιλικά,
Finarfin

Υ.Γ. 1: Εάν κάποιος διαφωνεί, θα προτιμούσα να μου το πει στο e-mail μου finront@hotmail.com, αρκεί το mail να μην είναι υβριστικό, γιατί τότε θα το αντιμετωπίσω αναλόγως...

Υ.Γ. 2: Tolkien, Blind Guardian και τα μυαλά στα κάγκελα!!!

Υ.Γ. 3: Morgan_Gus, καλύτερα να αναθεωρήσεις τις απόψεις σου για το τι ακούει ο σωστός RPGάς...

Φίλε μας,
Γίνεται να μην το δημοσιεύσω, στις δύσκολες μάλιστα εποχές που περνάμε; Ώρα είναι να ανοίξω αύριο καμιά επιστολή και να περιέχει κανέναν... ιό, όχι ηλεκτρονικό αλλά πραγματικό! Ασε που όλοι θα υποψιαστούν τους Ταλιμπάν και κανείς δεν θα καταλάβει πως πρόκειται για δάκτυλο των Noldor...

ΟΙ ΠΑΤΑΤΕΣ... ΚΑΙ ΟΙ ΝΤΟΜΑΤΕΣ!

Χαίρετε, συντάκτες και αναγνώστες,

Είναι η δεύτερη φορά που σας γράφω, γιατί παρατήρησα κάποια πράγματα που νομίζω ότι χρειάζονται επισήμανση. Δεν θα αναφερθώ σε βελτιώσεις του περιοδικού, αφού νομίζω ότι είναι μια χαρά, ενώ και τις παρατηρήσεις μου τις έστειλα με το ερωτηματολόγιο...

Πρώτα, θα πω τη γνώμη μου για την κόντρα όσον αναφορά στη μουσική: Νομίζω ότι ο καθένας έχει τις απόψεις του πάνω στο θέμα και γι' αυτό ακούει τη μουσική που τον εκφράζει. Δεν υπάρχει σύγκριση μεταξύ των ειδών μουσικής, γιατί αυτό είναι καθαρά θέμα υποκειμενικό. Γι' αυτό μην ακούω επιχειρήματα, από τη μια πλευρά ότι το Dance with the Devil, παραδείγματος χάρη, για να πουλήσει βάζει σατανιστικούς στίχους, αφού αυτό το κόλπο πρώτοι το βρήκαν τα metal συγκροτήματα με τις πεντάλφες στα εξώφυλλα και τα αντίστοιχα ονόματα των τραγουδιών τους. Από την άλλη πλευρά, όμως, να μην ακούω ότι το rock και το metal ξεχνιούνται και δεν προσφέρουν τίποτα, γιατί αν δεν υπήρχαν αυτά, τώρα η μουσική θα είχε ένα μεγάλο κενό. Ασε που αυτά τα τραγούδια είναι το οικοδόμημα πάνω στο οποίο χτίστηκαν τα υπόλοιπα. Οπότε το καλύτερο είναι ο καθένας, ανάλογα με τα κριτήρια και τα γούστα του, να ακούει τη μουσική που γουστάρει και τα άλλα είδη, αν είναι να τα κατακρίνει (γιατί έχει ακούσματα), να το κάνει με χειροπιαστά και ώριμα επιχειρήματα.

Α, και να πω και κάτι άλλο που είδα: Αναφέρομαι στον IronBeast, ο οποίος αναφέρει ότι δεν θέλει να γίνεται μάζα και να ακολουθεί τη μόδα (για τα clubs κ.ά.). Μα δεν γίνεται ακριβώς το ίδιο όταν πάει στις εκάστοτε συναυλίες ή στο πιο πρόσφατο Rockwave Festival; Χτυπιέται και αυτός με την υπόλοιπη μάζα με τα σκούρα ρούχα, όπως του αρέσει και έτσι είναι το σωστό... Αρκεί να μην κατακρίνει τους άλλους. Το ίδιο ισχύει και για τον nikoecon. Γιατί να πάει κανείς σε ένα club αν δεν τον εκφράζει αυτό; Θα πάει σε κάποια rock συναυλία και κανείς δεν μπορεί να του πει τίποτα για αυτό ούτε φυσικά να τον "ισιώσει" όπως αναφέρει. Μια χαρά ίσιος είναι! Γούστο του και καπέλο του. Ο μάγκας υποστηρίζει αυτό που του αρέσει με σωστά επιχειρήματα και κανείς δεν μπορεί να του πει τίποτα, γιατί πολύ απλά ΞΕΡΕΙ ΤΙ ΘΕΛΕΙ... Ας τη λήξουμε, λοιπόν, εδώ αυτή την κόντρα. Μη συγκρίνουμε πατάτες με ντομάτες, γιατί είναι διαφορετικά και γούστο καθενός αν θα φάει το ένα ή το άλλο ή και τα δύο μαζί.

Τώρα, δεν θα αναφερόμουν σε αυτό το θέμα, δηλαδή της πειρατείας, γιατί το θεωρώ πια χιλιοειπωμένο, αλλά έτυχε να αγοράσω το περιβόητο Riddle of the Sphinx και πλέον η κοροϊδία των εταιρειών έχει φτάσει σε εκνευριστικό βαθμό. Παίρνω, λοιπόν, το παιχνίδι προετοιμασμένος αφ' ενός για έναν πολύ καλό τίτλο, αφ' ετέρου για ένα εξίσου καλό περιεχόμενο με manual πλούσιο και για κανένα extra (πολλά θέλω, ε;). Ανοίγω, λοιπόν, το κουτί και τι να δω; Ενα manual που είναι κάτι μεταξύ λίγου και πενιχρού, κανένα άλλο καλούδι μέσα (είπαμε πολλά ζητάω...), αλλά έφτασα στο αμήν όταν είδα ότι τα CDs είναι αντί σε πλαστική θήκη με το έμβλημα του παιχνιδιού, μέσα σε πλαστικό σακουλάκι σαν και αυτό που βάζει το περιοδικό το CD του. Ελεος πια! Είμαι τρελαμένος με τον πολιτισμό των Αιγυπτίων και τον μελετάω συχνά, αλλά παρ' ότι το παιχνίδι ήταν πάρα πολύ καλό, δεν θα το έπαιρνα αν το ήξερα από πριν... Γιατί πώς να το κάνουμε, εκτός από το καθεαυτό παιχνίδι θα ήθελα και κάποιες πληροφορίες για τη Σφίγγα ή για τους Αιγυπτίους μέσα στο manual ή και ξεχωριστά. Τελικά, ας μειώσουν την τιμή των παιχνιδιών, γιατί παλιά αγοράζαμε ανάλογα παιχνίδια σε ίδια τιμή και είχαν ένα κάρο καλούδια μέσα, ενώ σήμερα χωρίς αυτά πληρώνουμε τα ίδια ή και περισσότερα και μας κλέβουν μέσα στα μάτια μας. Αυτά προς το παρόν και είμαι ανοικτός σε απόψεις και θέσεις, που όμως να έχουν κάποια βάση και λογική.

The Doctor

Φίλε μας,
Θα συμφωνήσουμε μαζί σου στο ότι αν συγκρίνουμε δύο δια-





φορετικά είδη μουσικής είναι σαν να βάζουμε στο ίδιο τσουβάλι... πατάτες και ντομάτες! Κάθε είδος έχει το κοινό του και, βέβαια, τα δικά του χαρακτηριστικά.

Για τις συσκευασίες πράγματι έχεις δίκιο υποστηρίζοντας πως πάνε από το κακό στο χειρότερο. Θυμάται κανείς εκείνα τα παλιά κουτιά της Sierra, για παράδειγμα, με χάρτες, βιβλιαράκια, κόντρα βιβλιαράκια, αφίσες και δεν συμμαζεύεται; Πάνε πια αυτές οι εποχές - τώρα μάλιστα που άρχισε και η μόδα με τα manuals σε .pdf, σε λίγο θα είμαστε ευχαριστημένοι αν το CD ή το DVD βρίσκεται έστω μέσα σε κουτί! Φανταστείτε να μας το δίνουν χύμα και να πρέπει να πληρώνουμε ξεχωριστά για να αγοράσουμε σακουλάκι...

ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΗ ΧΑΜΕΝΗ ΜΑΓΕΙΑ

Αγαπητό "PC Master",

Αφορμή γι' αυτό το γράμμα είναι η επιστολή του Τσαγορόπουλου Γιάννη στο τελευταίο τεύχος. Αναφέρει, λοιπόν, για τη μουσική πειρατεία και την αντιμετώπισή της από τις δισκογραφικές εταιρείες. Αν κρίνω από τη μουσική που ακούει, πιθανόν να μη γνωρίζει για τη μαγεία του βινυλίου και για το χαμό του. Το βινύλιο είναι αναλογικό, οπότε δεν χαμπαριάζει από 0 και 1. Η παραγωγή των CDs γίνεται με μια διαδικασία που περιλαμβάνει το digital mastering (προετοιμασία του μητρικού CD), κάτι που σαφώς είναι πολύ πιο οικονομικό και πιο γρήγορο, αφού δεν χρειάζεται η κοπή για κάθε δίσκο ξεχωριστά απ' την αρχή. Ετσι, λοιπόν, οι εταιρείες φαγώθηκαν να "τελειώσουν" το βινύλιο και τώρα τρέχουν να σωθούν από την πειρατεία και τη μαφία της, καταφεύγοντας σε τέτοια μέσα για να μπαλώσουν τα δικά τους "λάθη". Οπως και να 'χει CDs θα αγοράζουν πάντα κάποιοι που νομίζουν ότι ο πρώτος δίσκος ήταν ψηφιακός και δεν έχουν αγγίξει ούτε εξώφυλλο από δίσκο βινυλίου. Αλλωστε κι εγώ ο ίδιος αγοράζω CD. Οπως και όλοι μας... Δεν πιστεύω ότι έχω να πω περισσότερα και ελπίζω να μην έχω άλλα να πω γιατί μετά θα είναι αργά. Αυτάαααα...

Νίκος Δαγδιλέλης (a.k.a RtS)

Φίλε Νίκο,

Και τα βινύλια τα έγραφαν σε κασέτες μια χαρά, μη νομίζεις. Συμφωνώ στο ότι οι εταιρείες πέρασαν στο format του CD επειδή το κόστος είναι κατά πολύ φθηνότερα για αυτές, αλλά για τη μαγεία του βινυλίου έχω μία ένσταση σε ό,τι αφορά το πλατύ κοινό (κι όχι τους hi-endάδες): Στραβούς και κακοτυπωμένους δίσκους βινυλίου έβρισκες κάποτε ένα κάρο, κάτι που δεν συμβαίνει σήμερα με τα CDs. Ασε που και σήμερα ακόμα, που το βινύλιο έχει γίνει συλλεκτικό είδος, σου πουλάνε τους δίσκους 180 γραμμαρίων ακριβά και με ειδική στάμπα στο εξώφυλλο, σαν να σου λένε πως οι υπόλοιποι είναι για την πλέμπα και μπορεί και να μην παίζουν από τη... στραβομάρα τους όταν τους αγοράσεις και τους βάλεις στο πικάπ σου! Δηλαδή, βρε παιδιά, για να πάρουμε κάτι που θα δουλεύει, πρέπει να πληρώσουμε και κατιτίς παραπάνω; Αμα είναι έτσι, σόρι, αλλά μέχρι να πάρουμε στερεοφωνικό 8 εκατομμυρίων και βάλε, όπου θα είναι ακουστή η διαφορά (και μαγεία) του αναλογικού ήχου, μια χαρά είναι τα CDάκια!

ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΙ ΚΑΙ... ΜΕΤΑΛΛΑΔΕΣ

Χαίρε "PC Master",

Μέρος Α'

Σας γράφω με την ελπίδα να σας πείσω να κάνετε στο μέλλον ένα αφιέρωμα για την παραγωγή παιχνιδιών. Είμαι σίγουρος ότι πολλοί αναγνώστες θέλουν να μάθουν όλα τα βήματα για τη δημιουργία παιχνιδιών υπολογιστών καθώς και μερικές πληροφορίες όπως οι ακόλουθες:

- *Εκπαίδευση των προγραμματιστών*
- *Προγράμματα που χρησιμοποιούνται*
- *Χρόνος δημιουργίας μερικών γνωστών παιχνιδιών*

Φυσικά, συνεντεύξεις από αρμόδια άτομα κρίνονται απαραίτητες. Συγκεκριμένα, θα προτιμούσα συνεντεύξεις από τους δημιουργούς ελληνικών παραγωγών (The Untold Story, The Souls of Peril κ.λπ.).

Επίσης, σας παρακαλώ γονατιστός να βάζετε πιο συχνά demos ελληνικών παιχνιδιών στο CD του περιοδικού.

Μέρος Β'

Πολλοί από εσάς έχετε παρεξηγήσει τους φουκαράδες τους μεταλλάδες, βρε παιδιά (απευθύνομαι σε κάποιους αναγνώστες). Μπορεί μερικοί να είναι στενόμυαλοι, πωρωμένοι και εγωιστές, δεν παύουν όμως να είναι ειλικρινείς και καλά παιδιά. Ποιος είναι πιο άξιος εμπιστοσύνης; Ενας raver, κάποιος που πάει στα ελληνάδικα βράδυ παρά βράδυ και το παίζει λεφτάς ή ένας μακρυμάλλης που απλώς τρελαίνεται για τη heavy metal μουσική; Εχω γνωρίσει άτομα και των τριών προαναφερθεισών κατηγοριών και πιστεύω ότι οι μεταλλάδες έχουν τον πιο καλό χαρακτήρα.

Υ.Γ. 1: Το λογότυπο του περιοδικού πρέπει να αλλάξει σε "Metal Master-The true Metal Experience".

Υ.Γ. 2: Το The Untold Story έχε υπερβολικά μεγάλες απαιτήσεις.

Mentally yours, Evil George

Φίλε Γιώργο,

Η πρότασή σου για το αφιέρωμα είναι πολύ ενδιαφέρουσα και θα τη μελετήσουμε σοβαρά. Demos ελληνικών παιχνιδιών, φυσικά, βάζουμε όταν... αυτά υπάρχουν! Εδώ να σημειώσουμε για τους φίλους μας που μας στέλνουν ολοκληρωμένα παιχνίδια σε CD, πως είναι πολύ δύσκολο να τα συμπεριλάβουμε στο συνοδευτικό CD-ROM μας εάν είναι μεγαλύτερα από 100MB. Οπως και να έχει, καταβάλλουμε τη μέγιστη δυνατή προσπάθεια για να προβάλλουμε τις ελληνικές δημιουργίες και θα συνεχίσουμε να το πράττουμε και στο μέλλον.

Η ΝΕΑ ΤΑΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΩΝ

Αγαπητό περιοδικό,

Ο λόγος που σου γράφω είναι για άλλη μία φορά το Διαδίκτυο, το οποίο πια προσφέρει τη δυνατότητα σε όλους τους χρήστες του να "χτίσουν" τη δική τους ιστοσελίδα. Υπάρχουν πολλές εταιρείες που προσφέρουν Web hosting και μάλιστα δίνουν αρκετό αποθηκευτικό χώρο σε κάθε webmaster. Για παράδειγμα, η Geocities της Yahoo.com, όπου έχω "χτίσει" και εγώ τη σελίδα μου (www.geocities.com/geomengr), για όποιον θέλει να την επισκεφθεί, η Angelfire της Lycos.com, η Tripod κ.λπ.

Μα είναι δυνατόν; Κάθε άνθρωπος μπορεί να έχει όσες σελίδες θέλει στο Διαδίκτυο! Βέβαια, σε καμία περίπτωση μία επιχείρηση δεν μπορεί να στηριχθεί σε τέτοιου είδους ιστοσελίδες. Α, και το άλλο: Προσφέρεται με μια συνδρομή $11 ανά μήνα, δηλαδή κάπου 3.500 δραχμές, η δυνατότητα σε κάθε webmaster να έχει το δικό του domain (π.χ. www.someone.com/org/net κ.λπ.) καθώς και απεριόριστες e-mail διευθύνσεις που θα φέρουν το όνομα της σελίδας του. Ολα αυτά συν τον μεγάλο αποθηκευτικό χώρο που προσφέρεται, παρέχονται χωρίς να χρειαστεί κάποιος να μετατρέψει τον υπολογιστή του σε server. Μήπως με την καθημερινή εξέλιξη του Internet θα έρθει η ώρα που κάθε άνθρωπος θα μπορεί να προβάλλει ακόμα και την επιχείρησή του μέσω τέτοιων σελίδων με μηδαμινό κόστος και άνετα, απλώς φτιάχνοντάς τη μόνος του από την καρέκλα του σπιτιού του; Προσωπικά νομίζω ότι αυτός ο καιρός πλησιάζει.

Γιώργος από Αγρίνιο...

Φίλε Γιώργο,

Πλησιάζει; Εφτασε ήδη! Εδώ και καιρό έχουν εμφανιστεί οι πρώτες "οικιακές" επιχειρήσεις στον Web, συνήθως με τη μορφή εξειδικευμένων on-line shops ή εταιρειών παροχής υπηρεσιών του

στιλ "ελάτε να σας βοηθήσουμε να βγάλετε χρήματα εύκολα και γρήγορα", πουλώντας συνήθως βιβλία και συμβουλές. Ειδικά στις ΗΠΑ γίνεται χαμός με τις τελευταίες - οι περισσότερες μάλιστα από αυτές τις εταιρείες ψάχνουν μανιωδώς για e-mail addresses και, μόλις βρουν και τη δική σου από κάποια mailing list/σελίδα που επισκέφθηκες/διαφήμιση που διάβασες on-line κ.ο.κ., αρχίζουν να σε φορτώνουν με e-mails που υπόσχονται λαγούς με πετραχήλια... Ω, τα νέα εμπορικά ήθη κατέφθασαν και μαζί τους και η νέα τάξη των on-line πραγμάτων!

ΝΕΚΡΟΣΥΝΤΑΚΤΙΚΟΝ

Αγαπητέ κ. Κράτσα,

Ονομάζομαι Ψυχώς Αννίβας και είμαι γιατρός στο Δρομοκαΐτειο. Πρόσφατα είχαμε την είσοδο ενός ασθενή, που είχε παραισθήσεις σχετικές με το περιοδικό σας. Παραθέτω αυτούσια τη διήγησή του:

"Υπάρχουν πολλές εμπειρίες που μπορούν να χαραχθούν στη μνήμη του ανθρώπου: άλλες χαρούμενες, άλλες θλιβερές και άλλες τρομαχτικές... Εγώ πρόσφατα ήρθα πρόσωπο με πρόσωπο με τον απόλυτο τρόμο. Η ζωή μου δεν θα είναι ποτέ η ίδια μετά από αυτή την εμπειρία, η οποία επαλήθευσε με τον πλέον εφιαλτικό τρόπο αλήθειες για την καταγωγή του ανθρώπινου είδους, τόσο φριχτές που ούτε η πιο διεστραμμένη ανθρώπινη φαντασία δεν μπορεί να γεννήσει...

Ολα ξεκίνησαν όταν επισκέφτηκα τα γραφεία του περιοδικού 'PC Master', το οποίο διαβάζω φανατικά. Σκοπός της επίσκεψής μου ήταν να προμηθευτώ κάποια τεύχη που έχασα λόγω της δεκαπενθήμερης κυκλοφορίας του περιοδικού το έτος 2000. Φτάνοντας στα γραφεία του περιοδικού, ο κ. Καφούρος, μοναδικός εσωτερικός συντάκτης του περιοδικού, όπως μου είπε, με υποδέχτηκε ευγενικότατα και, μόλις του εξήγησα το σκοπό της επίσκεψής μου, με οδήγησε σε ένα δωμάτιο, στο οποίο φυλάσσονται τα παλιά τεύχη του περιοδικού, και με άφησε να ψάξω γι' αυτά που λείπουν από τη συλλογή μου. Στο βάθος του δωματίου υπήρχε μια βαριά, ξύλινη πόρτα. Την περιεργάστηκα από μακριά και είδα ένα περίεργο ανάγλυφο. Οταν, όλος περιέργεια, ρώτησα τον κ. Καφούρο για την πόρτα αυτή, με κοίταξε με ένα έντρομο βλέμμα και μου είπε με τρεμάμενη φωνή:

'Μην ανοίξεις αυτή την πόρτα! Μην την ανοίξεις ποτέ σου! Οσοι μπήκαν μέσα είτε δεν βγήκαν ποτέ τους είτε, οι λίγοι που βγήκαν, έχασαν για πάντα το μυαλό τους. Γι' αυτό μην μπεις ποτέ. Το δωμάτιο κρύβει μυστικά που στη σκέψη τους και μόνο παραμονεύει η τρέλα.'

Τα λόγια αυτά, αντί να με τρομάξουν, ξύπνησαν τον adventurά που έκρυβα μέσα μου. Ως φανατικός αναγνώστης των reviews του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη, το μόνο που μπορούσα να κάνω ήταν να ανοίξω την πόρτα. Ενα μυστηριώδες συναίσθημα με ωθούσε προς τα εκεί. Ούτε το πανικόβλητο βλέμμα του Καφούρου δεν με απέτρεψε. Πλησίασα με αργά βήματα κοντά στην πόρτα. Σταμάτησα μπροστά της και κοίταξα το ανάγλυφο. Παρίστανε ένα φριχτό δαιμονικό πρόσωπο με περίεργα κέρατα. Με μία προσεχτικότερη εξέταση των κεράτων, διαπίστωσα ότι ήταν πλοκάμια. Το ανάγλυφο ήταν φτιαγμένο από ένα άγνωστο, μαύρο, γυαλιστερό μέταλλο. Ημουν τόσο συγκλονισμένος ώστε δεν μπόρεσα να συνδέσω το ανάγλυφο με αυτό που αληθινά παρίστανε. Αν το είχα κάνει, ίσως το μυαλό μου να μην είχε στοιχειωθεί από αυτό τον απαίσιο εφιάλτη. Γύρω μου επικρατούσε η σιωπή. Μπορούσα να ακούσω τον Καφούρο στο διπλανό δωμάτιο να πληκτρολογεί κάτι στον υπολογιστή του...

Η στιγμή αυτή μου φάνηκε σαν αιωνιότητα. Αποφασιστικά άνοιξα την πόρτα. Αυτό που αντίκρισαν τα μάτια μου είναι πέρα από κάθε φαντασία. Τη στιγμή αυτή κατάλαβα τι αναπαριστούσε το ανάγλυφο. Μπροστά στα μάτια μου βρισκόταν η επαλήθευση των όσων έλεγε το μυστικιστικό βιβλίο 'Νεκροσυντάκτικον'. Αντίκρισα τον απόλυτο τρόμο. Ο Παλιότερος από τους Μεγάλους Παλιούς, ο φοβερότερος του Μέγα Κθούλου και κάθε άλλου από τα αρχαία εξωγήινα πλάσματα που ήρθαν στον πλανήτη μας πριν από την ιστορία ήταν εκεί. Αυτός του οποίου το όνομα φοβούνται να αναφέρουν και οι ανώτατοι ιερείς των Εξώτερων Θεών. Ναι, μπροστά μου βρισκόταν η εφιαλτική φιγούρα του Σαρκ-Σατ. Η τρέλα άρχισε να ξεχύνεται μέσα μου, να κατακλύζει όλο μου το κορμί. Η δαιμονική φιγούρα που είδα είναι υπεράνω κάθε περιγραφής. Το μόνο που μπόρεσα να κάνω ήταν να φύγω όσο πιο γρήγορα μπορούσα, κλείνοντας την πόρτα και τρέχοντας τυφλά έξω από το κτήριο. Το επόμενο που θυμάμαι είναι το δωμάτιο αυτό, γιατρέ..."

Με τα λόγια αυτά περιέγραψε ο ασθενής το συμβάν που του κόστισε τη λογική του. Αυτό που με προβληματίζει είναι από ποια σκοτεινή γωνιά του μυαλού του ξεπήδησαν αυτές οι τερατουργίες. Το πιο πιθανό είναι ότι επηρεάστηκε από ηλεκτρονικά παιχνίδια που έπαιζε στον υπολογιστή του, όπως το Necronomicon ή το Shadow Of The Comet, τα οποία βρέθηκαν στο σκληρό δίσκο του. Θα επιθυμούσα να κάνετε μία αναφορά στο περιοδικό σας ότι οι κόσμοι και οι ιστορίες που περιέχονται στα παιχνίδια αυτά είναι φανταστικά και δεν πρέπει οι αναγνώστες να επηρεάζονται, θεωρώντας τα αληθινά. Δυστυχώς, δεν έχω διαβάσει το περιοδικό σας, ώστε να διαπιστώσω αν φταίει και κάτι άλλο για τις φαντασιώσεις του ασθενούς μου. Ελπίζω, όμως, ότι θα λάβετε σοβαρά υπόψη σας τα όσα σας γράφω και θα ευαισθητοποιηθείτε, έτσι ώστε να αποφευχθούν στο μέλλον παρόμοια κρούσματα.

Με εκτίμηση,
Ψυχώς Αννίβας,
ψυχίατρος

[Ο κ. Κράτσας, αφού διάβασε την επιστολή αυτή, σηκώθηκε από την καρέκλα του, κατευθύνθηκε προς το γραφείο του Καφούρου και του είπε με αγριωπή φωνή: "Αλλη φορά θα έχεις τα παλιά τεύχη σε δωμάτιο μακριά από την πόρτα".]



Μιχάλης "DarkAng3l" Γεωργοστάθης
mihgeorg@hotmail.com

Ασχετο σχόλιο του συγγραφέα: Out for my own, out to be free/One with my mind, they just can't see/ No need to hear things that they say/Life's for my own to live my own way (Metallica). Αφιερωμένο στο nicoecon (δώσε όνομα ή τουλάχιστον ψευδώνυμο, ρε, όχι να σε βρίζουμε με e-mail address, αν και έχουμε καταλάβει ότι το μικρό σου όνομα είναι Νίκος) και στη λοιπή παρέα των "αντί-μεταλλάδων".

Ο Σαρκ-Σατ χαμογέλασε με νόημα αντικρίζοντας το νέο θύμα του. "Τώρα είσαι δικός μου", βροντοφώναξε και ο αντίλαλος της φωνής του ήχησε μέχρι τα έγκατα της Γης. "Δικός μου, δικός μου, δικός μου..." Οι Παλιοί κούνησαν σιωπηλά το κεφάλι τους, δείγμα του ότι γνώριζαν τι επρόκειτο να συμβεί. Ξαφνικά, τα πλοκάμια από την ανάγλυφη παράσταση της πόρτας ζωντάνεψαν και μεμιάς τυλίχτηκαν γύρω από το κεφάλι του άτυχου αναγνώστη, σφίγγοντάς το με μανία. Ο αναγνώστης εκλιπαρούσε για έλεος, το μόνο όμως που κατάφερε ήταν να δυναμώσει ακόμα περισσότερο τη μανία του Σαρκ-Σατ που γελούσε δυνατά, κατευθύνοντας ταυτόχρονα τα πλοκάμια με τις μοναδικές psychic δυνατότητές του. Σε λίγο όλα είχαν τελειώσει. Τώρα απέμενε μονάχα το στάδιο της δημιουργίας του κλώνου, που θα πήγαινε στον ψυχίατρο και στη συνέχεια θα επισκεπτόταν το "PC Master" για άλλη μία φορά, πεπεισμένος πως όλα ήταν ένα παιχνίδι του μυαλού του, ένας αρρωστημένος δαίμονας που έπρεπε να ξορκίσει μια για πάντα επιστρέφοντας στον τόπο του εγκλήματος, αυτή τη φορά προς αναζήτηση εργασίας. Ενας νέος συντάκτης του "PC Master" είχε μόλις γεννηθεί...

Τώρα ξέρετε τι εννοεί ο Σαρκ-Σατ όταν λέει πως: "Εδώ στο περιοδικό είμαστε πολύ χαρούμενοι επειδή πολλοί από τους νέους συντάκτες μας προέρχονται από το ίδιο το αναγνωστικό κοινό μας"!

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

***Προσοχή:** Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

SOFTWARE

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σε πακέτο 8 (οκτώ) γνήσια games για PC. Μεγάλη ποικιλία. Τιμή όλα μαζί 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Θεόδωρος Περιάλης
Τηλέφωνο: 2133075

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Soldier of Fortune αυθεντικό. Τιμή 8.000 δρχ. σε άριστη κατάσταση. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικόλαος Παπαδόπουλος
Τηλέφωνο: (041) 253195

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα εξής PC games: Tomb Raider 1, 2 & Chronicles (1.500, 1.700 και 2.000 δρχ. αντίστοιχα), Oni (2.000 δρχ.), Noone lives forever (2 CDs 3.500 δρχ.). Ολα μαζί 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος Λέζος
Διεύθυνση: Καλλιγόνη (Οικ. Χ. Γεωργάκη), Λευκάδα

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Need for Speed 3 και Rally Championship με 4.500 δρχ. και το Monaco Grand Prix Simulation με 6.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης Χρυσανθακόπουλος
Τηλέφωνο: 7757759

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα Age of Empires 2 και Conquerors expansion, Quake 3, Falcon 4, Flanker 2, Planescape Torment, Rally Championship γνήσια στα κουτιά τους. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέφανος
Τηλέφωνο: (031) 437074 (μετά τις 19:00)

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games, προγράμματα και πολλά άλλα μόνο με 1.000 δρχ.! Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιάννης Σοφράς
Τηλέφωνο: 0936-327017
E-mail: johns344@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ γνήσια τα Mortal Kombat 3, Fallout 1, Dead Reckoning, Gene Wars, Abuse, Labyrinth of Time, Darklight Conflict, Dominion, Star Trek: Judgement Rights, Star Trek: Klingon Honor Guard, όλα μαζί προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο: 5818222, 0972-169796

ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΩ τα The Sims, Gangsters 1, Red Alert, Command & Conquer (όλα original). Προτιμώ strategy ή adventure. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τηλέμαχος
Τηλέφωνο: 6015791
E-mail: vadikra@ath.forthnet.gr

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος 10GB ή παραπάνω. Τιμή συζητήσιμη. Ανταλλαγή αποδεκτή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος Κατσαρός
Τηλέφωνο: (0271) 20920
E-mail: ms_katsaros@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Creative Voodoo2, CD-ROM drive Creative 52x και 3D Blaster Savage4 32MB. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αδριανός Κούρτας
Τηλέφωνο: 0932-712422

ΖΗΤΕΙΤΑΙ μνήμη SDRAM στα 66MHz. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ανδρέας
Τηλέφωνο: 2757081

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ επεξεργαστής ATHLON 800MHz + mainboard ASUS A7V + 256MB SDRAM 133MHz 65.000 δρχ. και DVD Hitachi GD2500 + CreativeDxR3 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Μπίκας Κωνσταντίνος
Τηλέφωνα: (031) 413704, 0972-334574

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών 3dfx Voodoo 3 3000 retail έκδοση με TV-out, τιμή 30.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γιώργος Δήμου
Τηλέφωνο: 4129730, 0942-606963
E-mail: nickyneva69@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CPU Celeron 566, Hercules G-Force 2 MX TV Out, SoundBlaster Live Player, U.S. Robotics 56K PCI, TV Tuner Pinnacle Studio PCTV Pro (TV Stereo, FM, Capture, Edit), Matrox G200 8M AGP. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέφανος
Τηλέφωνο: (031) 437074 (μετά τις 19:00)

ΠΩΛΕΙΤΑΙ PC Pentium 3 στα 600MHz με QDI Advance 10F 133MHz, 128MB TNT 2, 52x Liteon, 10GB Fujitsu 5400RPM με τα manuals, τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης Τσαλαβρέττας
Τηλέφωνο: 9631282
E-mail: p-soupa@hotmail.com

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ το mainboard MSI BX Master και η κάρτα γραφικών Voodoo 3 2000 PCI. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασίλης Ψιλόπουλος
Τηλέφωνο: 5818222, 0972-169796

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ απεγνωσμένα άτομα για δικτυακή αλληλογραφία (e-mail). Κατά προτίμηση female. Οχι spam-mails. Το nickname μου είναι T33. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξης Παγκοζίδης
Τηλέφωνο: (0351) 41885
E-mail: NGA_CO@hotmail.com

ΠΑΡΑΚΑΛΟΥΝΤΑΙ οι αναγνώστες που παίζουν Colin Mc Rae 2 να μου αποστείλουν τον καλύτερό τους χρόνο με e-mail. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αθανάσιος Γιαννακός
E-mail: a_giannakos@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC games, programs και ταινίες προς 1.500 δρχ. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Για λίστες στη διεύθυνση http://geocities/pcworldgr. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας Εξίδης
Τηλέφωνο: 093-8440751

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Gameboy Advance αμεταχείριστο με 1 χρόνο εγγύηση και με 2 κασέτες. Τιμή 60.000 δρχ. Δώρο 4 μπαταρίες αλκαλικές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Πλιάτσιος
Τηλέφωνο: (0461) 87575, 0972-192696

PC

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΑΡΑΞΕΝΟΥ

ΤΕΥΧΟΣ 37 - ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2001



ΤΟ ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ

strange

egnarts

37

ΤΟ ΑΠΟΚΡΥΦΟ ΠΑΡΑΣΚΗΝΙΟ ΤΗΣ ΕΠΙΘΕΣΗΣ ΣΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΗ

F.E.M.A.
Η ΣΚΙΩΔΗΣ ΚΥΒΕΡΝΗΣΗ ΤΩΝ Η.Π.Α.

«ΟΙ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ ΜΕ ΤΑ ΛΑΜΠΕΡΑ ΜΑΤΙΑ»
ΟΙ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΟΥ ΚΑΣΤΑΝΕΝΤΑ

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΡΟΔΩΝ
ΣΑΤΑΝΙΣΤΕΣ, ΜΑΓΟΙ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ ΚΑΙ ΡΟΔΟΣΤΑΥΡΟΙ ΤΟΥ 19ου ΑΙΩΝΑ

Ο ΑΟΡΑΤΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΣΥΧΝΟΤΗΤΩΝ

ΣΚΙΕΣ!

Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΤΟΥ Χ.Λ. ΜΠΟΡΧΕΣ



ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΚΟΣΜΟΘΕΩΡΙΕΣ - ΕΡΕΥΝΑ ΤΟΥ ΑΓΝΩΣΤΟΥ - ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ - ΕΞΩΓΗΙΝΟΙ - ΚΟΥΦΙΑ ΓΗ - ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ - ΜΥΣΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ - ΣΥΝΩΜΟΣΙΟΛΟΓΙΑ

Αυτό το μήνα στις σελίδες του Cinemaster κυριαρχεί μια παλιά ταινία, η οποία αφού δέχτηκε τις χάρες της ψηφιακής επεξεργασίας, έρχεται για να μας μαγέψει για ακόμη μία φορά. Κυρίες και κύριοι, ξεχάστε ό,τι έχετε δει... Η καλύτερη ταινία Ε.Φ. επέστρεψε!

του Οδυσσέα Κουράφαλου
darklord@compupress.gr



2001: Η ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Μέσα στο μικρό χώρο του διαστημοπλοίου ένα σχέδιο αρχίζει να καταστρώνεται.

Σενάριο
Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke

Σκηνοθεσία
Stanley Kubrick

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Keir Dullea (Dr Dave Bowman), Gary Lockwood (Dr Frank Poole), William Sylvester (Dr Heywood), Douglas Rain (Hal 9000)

Είναι παράξενο διότι, ενώ έχουν περάσει 33 χρόνια από τότε που ο κόσμος για πρώτη φορά είδε στις αίθουσες τη σπουδαιότερη ταινία επιστημονικής φαντασίας, ακόμη καμία δεν έχει καταφέρει να την ξεπεράσει. Η "Οδύσσεια του Διαστήματος" είναι η μεγαλειώδης μεταφορά του ομώνυμου βιβλίου του **Arthur Clarke** στον κινηματογράφο από τον **Stanley Kubrick**. Ισως η μοναδική ταινία στην ιστορία των κινηματογραφικών μεταφορών που έμεινε πιστή στο βιβλίο, η "Οδύσσεια του Διαστήματος" δεν είναι τελικά και τόσο... "Οδύσσεια" όσο ένα κλειστοφοβικό θρίλερ με υπαρξιακές ανησυχίες. Βέβαια, χαρακτηρίζοντας έτσι τη συγκεκριμένη ταινία την αδικώ, ωστόσο, λίγο πολύ, αυτό θα πρέπει να περιμένουν να δουν όσοι (...βέβηλοι!) δεν την έχουν δει μέχρι σήμερα!

Σύντομα, λοιπόν, το "**2001: Η Οδύσσεια του Διαστήματος**" επανεμφανίζεται στις κινηματογραφικές αίθουσες, αφού έχει ήδη - εδώ και αρκετό καιρό - υποστεί ψηφιακή επεξεργασία από το πρωτότυπο.

Το σενάριο της ταινίας είναι ολίγον τι περίεργο, αφού εμπλέκει την ιστορία του ανθρώπινου γένους και τα μοντέρνα διαστημικά ταξίδια με έναν περίεργο μαύρο μονόλιθο που ανακαλύπτεται στην επιφάνεια της Σελήνης. Οπως καταλαβαίνουν οι επιστήμονες, ο μονόλιθος αυτός στέλνει σήματα προς τον πλανήτη Δία, αλλά ο σκοπός ύπαρξής του, η φύση του και η λειτουργία του είναι τόσο απροσδιόριστα όσο και ακατανόητα. Το έτος 2001, λοιπόν, μία διαστημική αποστολή ξεκινά από τη Γη με προορισμό τον πλανήτη Δία. Το σκάφος, "διαμάντι" της μοντέρνας τεχνολογίας, είναι εξοπλισμένο με συστήματα κρυογονικής, στα οποία βρίσκονται παγωμένα όλα τα μέλη του πληρώματος. Ολα πλην τριών, εκ των οποίων ο ένας δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί "μέλος του πληρώματος" με τον παραδοσιακό όρο της λέξης. Βλέπετε, δεν είναι άνθρωπος αλλά υπολογιστής.

Ο **Hal 9000** είναι η "καρδιά" του σκάφους, ο πρώτος νοήμων υπολογιστής που δημιουργήθηκε από τον άνθρωπο και έχει ως λειτουργία τον έλεγχο της αποστολής μέχρι το πέρας της, τη διατήρησή του και την προφύλαξη των ζωών των επιβατών. Κάτι, όμως, πάει στραβά. Ο Hal 9000 αρχίζει να συμπεριφέρεται περίεργα, αντίθετα με τις αρχές προγραμματισμού του. Μέσα στο σκάφος ένα παιχνίδι γάτας και ποντικού ξεκινά μεταξύ των δύο "ξύπνιων" επιβατών και του Hal 9000, ενώ το σκάφος συνεχίζει να κατευθύνεται προς το Δία, κοντά στον οποίο λαμβάνει χώρα και το μεγαλειώδες τέλος της ταινίας.

Βέβαια, καθ' όλη τη διάρκεια του "2001: Η Οδύσσεια του Διαστήματος" ο θεατής είναι καθηλωμένος στη θέση του, χάρη τόσο στο σενάριο όσο και στη ρεαλιστική απεικόνιση του περιβάλλοντος



και των συμβάντων. Κυρίαρχος στο "παιχνίδι" είναι πάντα, βέβαια, ο Hal 9000, μία ψυχρή υπολογιστική μηχανή χωρίς μορφή (όπως ο Terminator), η οποία ωστόσο διαθέτει ατέλειωτη εξουσία σε έναν χώρο που, λόγω της εξελισσόμενης κατάστασης (διαστημικό ταξίδι), αποτελεί από τη φύση του κλουβί για όσους βρίσκονται μέσα του. Το εκπληκτικό με την ταινία είναι η ηλικία της. Είναι πρακτικώς αδύνατο να καταλάβει κάποιος πως η ταινία που βλέπει παρουσιάστηκε πριν από 30 χρόνια και κάτι μου λέει πως σε άλλα 30 χρόνια θα βλέπεται το ίδιο ευχάριστα - αν μέχρι τότε δεν... έχουμε βρει κανένα μονόλιθο στην επιφάνεια της Σελήνης!

Δεν θέλω να γράψω περισσότερα για το σενάριο, αφού έτσι θα αρχίσω να αποκαλύπτω σημαντικά στοιχεία σχετικά με την ίδια την ταινία, τα οποία αν γνωρίζετε, δεν θα μπορέσετε να την απολαύσετε. Τα μόνα που μπορώ να πω σε όσους σκοπεύουν να τη δουν, είναι πως δεν θα πρέπει να περιμένουν να δουν ένα high-tech θρίλερ με γρήγορη δράση όπως το "Alien".

Ως μικρή παρένθεση σε όλα αυτά, θα πρέπει να αναφερθώ και στο... λογοπαίγνιο με το όνομα του υπολογιστή! Το 2001 ήταν μία από τις πρώτες ταινίες που υποστηρίχθηκαν σημαντικά από σπόνσορες. Για παράδειγμα, η Bell ήταν υπεύθυνη για τα τηλεπικοινωνιακά συστήματα και τα βιντεοτηλέφωνα, ενώ η IBM για τους υπολογιστές. Οταν, λοιπόν, η IBM έμαθε πως ο βασικός υπολογιστής της ταινίας δεν συμπεριφερόταν και τόσο... λογικά, επέμεινε να αφαιρεθεί η φίρμα της από αυτόν. Ετσι, λοιπόν, ο IBM έγινε HAL. Για δοκιμάστε να γράψετε τα "προηγούμενα" γράμματα από το I, το B και το M σε ένα χαρτί!



CINE news

✖ **Iron Monkey** λέγεται η ταινία που περιμένω πώς και πώς μετά το "Τίγρης και Δράκος". Ο,τι και να λένε, στις ταινίες δράσης τίποτα δεν συγκρίνεται με τις "ανατολίτικες" παραγωγές - τρανή απόδειξη η "πρόσφατη" επιτυχία του "ήρωα" **Jackie Chan** και σε χολιγουντιανές παραγωγές. Το "Iron Monkey" μεταφέρει το μύθο του Ρομπέν των Δασών στην Κίνα του 19ου αιώνα, όπου ένας μασκοφόρος ληστής κλέβει τους πλούσιους και... Ετοιμαστείτε, λοιπόν, γιατί από ό,τι φαίνεται θα... πέσει ξύλο!

✖ **Φτηνά τη... γλίτωσε ο Jackie!** Μια και τον ανέφερα, θυμήθηκα πως με την πρόσφατη τραγωδία στο **World Trade Center** παρά τρίχα θα χάναμε και το μεγάλο αυτό... παιδικό μας είδωλο! Ο Jackie Chan τη μέρα που έγινε η καταστροφή είχε γυρίσματα, και μάλιστα στην κορυφή των δύο πύργων! Κάποιο συμβάν καθυστέρησε τα γυρίσματα και έτσι θα μπορούμε να τον χαρούμε και στο μέλλον.

✖ Η Ατλαντίδα κυριαρχεί! Κάθε μήνα ψάχνω μέσα σε ένα τεράστιο σύνολο ταινιών που κυκλοφορούν - ή που θα κυκλοφορήσουν - για να σας παρουσιάσω τις πιο ενδιαφέρουσες. Ενα περίεργο φαινόμενο, λοιπόν, με... χτύπησε κατακούτελα, όταν σε συνδυασμό με το "**Atlantis 3**" που συζητούσε ο μέντορας Κράτσας με τον πιστό ακόλουθό του Rex (hey, come here boy, fetch Rex!) είδα πως κυκλοφορούν ήδη στο εξωτερικό τόσο το "**Hearts in Atlantis**", που βασίζεται σε βιβλίο του Stephen King, όσο και το "**Atlantis**" της Disney.

ANTITRUST

Σενάριο
Howard Franklin

Σκηνοθεσία
Peter Howit

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Ryan Phillippe (Milo Hoffman), Rachael Leigh Cook (Lisa Calighan), Claire Forlani (Alice Poulson), Tim Robbins (Gary Winston)

Από τη στιγμή που κυκλοφόρησε μέχρι σήμερα το "**Antitrust**" ήταν, από κινηματογραφικής άποψης, μία μικρή... αποτυχία! Το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας, όμως, ασχολείται με υπολογιστές, όπως και εσείς (και εγώ) άλλωστε, οπότε μάλλον έχετε ήδη καταλάβει πως η ταινία απευθύνεται σε εμάς! Ας δούμε, όμως, και το ίδιο το σενάριο!

Ο Milo μαζί με τους κολλητούς του είναι αυτό που στο εξωτερικό καλείται "garage programmer", προγραμματιστές δηλαδή που έχουν κάνει... κατάληψη στο γκαράζ των γονιών τους και το χρησιμοποιούν σαν γραφείο προγραμματίζοντας. Εχοντας αρκετές γνώσεις προγραμματισμού, μεράκι και όρεξη, προσπαθούν να αναπτύξουν ένα σύστημα επικοινωνιών, το οποίο θα αποτελεί το "επόμενο βήμα μετά το e-mail και τα κινητά" και σκοπεύουν να το διαδίδουν δωρεάν. Η παρέα βρίσκεται αρκετά κοντά στο να τα καταφέρει, όταν ο Milo δέχεται μια πρόσκληση εργασίας από τον Gary Winston (τον υποδύεται αρκετά καλά ο **Tim Robbins**). Ο Winston, που είναι σε ό,τι αφορά τόσο το ρόλο όσο και την εμφάνιση το αντίστοιχο του "υπαρκτού" Bill Gates, καταφέρνει να πείσει τον Milo να φέρει τον... εαυτό του και τις γνώσεις του στο χώρο του "κλειστού κώδικα", δουλεύοντας με αυτόν σε ένα νέο σύστημα τηλεπικοινωνιών που αναπτύσσει η δική του εταιρεία. Εκεί αρχίζουν τα ωραία: αυτοκίνητο της εταιρείας, φίλοι από την εταιρεία, ευχάριστο εργασιακό περιβάλλον





και, φυσικά, πολλά λεφτά. Η ζωή του Milo αρχίζει να αλλάζει, ωστόσο η πραγματική αλλαγή γίνεται όταν ο Teddy, ένας εκ των κολλητών του, οι οποίοι εν τω μεταξύ συνεχίζουν να αναπτύσσουν τη δική τους εφαρμογή τηλεπικοινωνιών, δολοφονείται βίαια μπροστά από τον υπολογιστή του. Δεν υπάρχουν απτά στοιχεία για το ποιος θα ήθελε να τον σκοτώσει, ενώ η όλη υπόθεση δεν φαίνεται ως ληστεία αλλά ως απλή επίθεση βανδάλων, αφού δεν λείπει τίποτα. Τίποτα εκτός από κάποια δεδομένα!

Το "Antitrust", ακόμη και ως τίτλος, δείχνει το ποιο είναι το κλίμα της ταινίας: "κατά της εμπιστοσύνης". Οπως και στο περίφημο "The game", τα πάντα δεν είναι αυτό που αρχικά φαίνεται, ενώ ο πρωταγωνιστής βρίσκεται στο κέντρο μιας πλεκτάνης στην οποία δεν γνωρίζει ποιοι εμπλέκονται. Προσωπικά είχα την τύχη να δω την ταινία σε DVD κατευθείαν από το εξωτερικό και έτσι μπορώ να σας την προτείνω ανεπιφύλακτα. Οφείλω, όμως, να σας προειδοποιήσω πως, αρχικά, η εξέλιξή της ακολουθεί αρκετά αργούς ρυθμούς, έτσι ώστε ο θεατής να "μπει" για τα καλά στο σενάριο.

Αν ασχολείστε με τους υπολογιστές λίγο περισσότερο από το να παίζετε παιχνίδια, δεν θα πρέπει να το χάσετε.

New DVD Releases

- Λάμψη στο Σκοτάδι
- Ο Δρόμος για το Ελντοράντο
- Εφιαλτικές Νύχτες
- Ο Μεγάλος Υφαλος
- Το Τσακάλι
- Απομεινάρια μιας μέρας
- Miss... με το ζόρι
- Αληθινά Ψέματα
- Ο Ειρηνοποιός
- Highlander: Τελική Αναμέτρηση

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Δημιουργία-Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, nassos@freemail.gr

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!



5 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΗΣ ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑΣ
ENCARTA STANDARD 2002

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Πού ήταν ο King Kong όταν τον χρειάζονταν;

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

20 ΒΑΘΜΟΙ

S	U	N	B	U	R	S	T	O	F	H	E	X	O	A	T	L	E	S	N
O	L	A	L	A	L	A	L	R	E	D	N	A	M	A	L	A	S	A	A
T	E	K	I	L	A	C	O	H	O	R	T	R	T	Y	U	B	U	U	S
E	P	L	A	Q	U	E	O	F	T	E	P	E	C	G	U	H	J	R	S
K	F	I	D	I	K	O	L	O	V	O	S	E	N	R	B	N	M	U	O
C	H	O	T	E	C	S	C	O	H	O	R	T	G	E	R	T	G	S	S
O	F	O	T	I	A	S	T	A	B	A	T	I	E	V	H	T	Y	U	K
H	Y	F	H	I	Q	U	E	L	I	Z	X	A	K	G	B	U	J	H	R
O	X	T	O	Z	B	I	A	M	A	T	S	V	F	T	A	U	I	I	O
R	S	E	R	T	L	R	T	G	I	T	I	A	M	A	T	D	S	N	X
T	L	R	N	I	U	I	N	X	I	H	U	I	N	Z	I	F	O	G	I
X	A	R	E	B	E	D	S	C	K	A	T	O	V	L	E	P	A	N	G
L	N	A	D	I	C	O	L	O	X	F	O	E	U	Q	A	L	P	F	O
T	N	D	O	Z	R	E	R	B	T	G	F	K	N	I	K	S	E	T	R
O	M	O	N	T	E	G	D	R	E	D	C	R	E	S	T	G	F	D	S
B	A	N	E	I	S	C	H	A	M	E	L	E	O	N	S	K	I	N	A
L	G	G	F	D	T	R	T	M	F	T	V	N	L	A	O	N	U	S	A
T	E	G	G	O	F	Q	U	A	N	G	O	X	A	Y	O	T	L	T	D
O	C	Q	O	R	K	R	T	C	H	I	L	I	P	E	P	A	L	A	S
L	E	R	T	Y	U	I	K	E	T	O	S	F	O	R	E	G	G	A	D

1 HYFHI-QUELI
2 SKINK
3 SAURUS
4 KROXIGOR
5 SLANN MAGE
6 TERRADON
7 SALAMANDER
8 TEKILA COHORT
9 CHILIPEPA
10 SOTEK COHORT
11 STEGADON
12 CHOTEC'S COHORT
13 BLUE CREST
14 RED CREST
15 PLAQUE OF TEPEC
16 COBRA MACE
17 PLAQUE OF XOLOC
18 EGG OF QUANGO
19 ITXI GRUBS
20 TENEHUINI
21 ITZI-BITZI
22 INXI-HUINZI
23 OXAYOTL
24 LOTL BOTL
25 KROQ
26 CHAMELEON SKIN
27 HORNED ONE
28 DAGGER OF SOTEK
29 SUNBURST (STANDARD) OF HEXOATL

Θέμα: Οι Lizardmen στο Warhammer

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συνοδευτικό συστήματος PC Toshiba.

1	2	3	4	5	6

1 **Ο ήρωας του Full Throttle:**

A. George
E. Ben
C. Osamah

2 **Τι εθνικότητας ήταν ο ειδικός πράκτορας που επιστράτευσαν οι γάτες στο Cats & Dogs;**

Z. Ισπανλινός
I. Πακιστανός
Q. Ρώσος

3 **Επιλέξτε τη σωστή απάντηση στην προσβολή: "My wisest enemies run away at the first sight of me" (Secret of the Monkey Island).**

U. Even before they smell your breath?
N. And my worst enemies are long gone!
M. Tzihad, unbeliever!

4 **Από ποιο "PC Game" είναι η ατάκα: "I see what you see not, vision's milky, then eyes rot..."**

I. Diablo
C. Revenant
L. Nox

5 **Ενας πανίσχυρος χαρακτήρας των Chaos.**

U. Egrimm Van Horstmann
B. Osamah Bin Laden
X. Lord Mazdamundi

6 **Unit των συμμάχων στο Red Alert 2:**

M. Dolphin
N. F-18 Hornets
O. Μουτζαχεντίν

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ











LEGO RACERS 2 — REMOTE ASSAULT — TRIBES 2 — CONQUEST: FRONTIER WARS — MAGIC & MAYHEM: THE ART OF MAGIC

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμ!

10 ΒΑΘΜΟΙ

"Δεν είμαι δολοφόνος!" είπε ο Χάρης Χάροντας. "Η κυρία Κρατσοπατρίκαινα ήταν πάμπλουτη και απλώς είπα να της κλέψω λίγα λεφτά. Ανέβηκα στο παράθυρο και την είδα να ανοίγει το χρηματοκιβώτιό της, όταν άρχισε να τσακώνεται με τον άντρα της. Συνέχισαν τον καυγά στον κάτω όροφο και εγώ μπήκα από το παράθυρο και άδειασα το χρηματοκιβώτιό της. Οταν τους άκουσα να ανεβαίνουν, κρύφτηκα κάτω από το κρεβάτι - ξέρετε έχουν στρώμα με νερό - και περίμενα μέχρι να ηρεμήσει ο καυγάς. Μάταια! Ο κ. Κρατσοπάτρικος έβγαλε ένα περίστροφο και τη σκότωσε. Μετά έριξε το όπλο στο πάτωμα και έφυγε τρέχοντας από το δωμάτιο. Οταν σιγουρεύτηκα ότι έφυγε από το σπίτι, βγήκα και εγώ προσεκτικά από την μπροστινή πόρτα..."

"Κάτι δεν μου πάει καλά στην όλη υπόθεση! Είμαι σίγουρος ότι λες ψέματα για να καλύψεις τη δική σου ενοχή!" είπε ο Μπατσώνης. Τι ήταν αυτό που τον έκανε να πιστεύει κάτι τέτοιο;

Απ.: ______________________

Ολίγον ...black

Ο Μήτσος τον τελευταίο καιρό δεν αισθάνεται καθόλου καλά. Νιώθει ενοχλήσεις παντού, είναι εξαιρετικά κακοδιάθετος και σίγουρος ότι έχει αρρωστήσει. Παρ' όλα αυτά, δεν πηγαίνει αμέσως στο γιατρό κι έτσι η κατάστασή του σταδιακά χειροτερεύει.

Μια μέρα διαβάζει τα ανέκδοτα των τελευταίων μηνών στο "Master of Puzzles" και παθαίνει σοκ. Γίνεται εντελώς χάλια και αποφασίζει πλέον, μη μπορώντας να κάνει διαφορετικά, να επισκεφθεί έναν γιατρό. Πηγαίνει, λοιπόν, στον Δρ Αρρωστάκη. Αφού εξετάστηκε από τον γιατρό, ο Μήτσος απευθύνεται στη συνέχεια σε αυτόν:

- Γιατρέ, πώς είναι η κατάστασή μου;
- Δυστυχώς, δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτα, είστε καταδικασμένος.
- Γιατρέ, δεν γίνεται τίποτα; Θα πεθάνω;
- Δυστυχώς, η επιστήμη σηκώνει τα χέρια ψηλά...

Πέρασαν λίγα δευτερόλεπτα, το συνειδητοποίησε, που λέτε, ο ασθενής και αναφώνησε:

- Βρε γιατρέ, πέστε μου τουλάχιστον πόσος χρόνος ζωής μού μένει ακόμα;

Ο γιατρός καθυστερεί λίγο να απαντήσει και, λες και περίμενε κάποιο ξαφνικό έναυσμα, του απαντάει:

- Δέκα.
- Δέκα τι; Δέκα μέρες, δέκα μήνες, δέκα χρόνια;
- Εννιά...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 145. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 19 Δεκεμβρίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 5 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 30η Νοεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 148. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 20 Φεβρουαρίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στη Microsoft Hellas και την Compupress A.E.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

Θέλω το δώρο να μου αποσταλεί ταχυδρομικώς, με δικά μου έξοδα

☐ **Ναι** ☐ **Οχι,** *θα περάσω να το πάρω ο ίδιος*

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 142 — ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 2001

MULTI QUIZ

Χαρακτήρας στο Final Fantasy VIII

1	2	3	4	5	6	7
Q	U	I	S	T	I	S

1 Γνωστή multimedia (και όχι μόνο) εγκυκλοπαίδεια.
A. Titanica
Q. Britannica
V. Egiklopedika

2 Το "συμπλήρωμα" του Thief.
W. Masquarade
M. Treis kai ton tsakosame
U. The Dark Project

3 Ποιος ήταν ο King Alric;
I. Χαρακτήρας στο Myth II
T. O Skeleton King στο Diablo
L. Επα μου ντε;

4 Με ποιο cheat παίρνετε $250.000 στο Sim City 3000;
M. Pay tribute to your king
S. Call cousin Vinnie
L. Obey to your lord

5 Ποιον βλέπετε να κλαίει επειδή τον απολύσανε στο Petrified Forest του Grim Fandango;
T. Τον Glottis
M. Τον Manny
L. Τον Guybrush

6 Τι είναι το Bass Masters Classic;
F. PC game με θέμα τη συμμετοχή σε μπάντα ως μπασίστας
V. Κονσέρβα με πέρκες
I. PC game με θέμα το ψάρεμα

7 Ποιος είναι ο μόνος δράκος, τον οποίο αν σκοτώσετε, δεν παίρνετε τίποτα στο Baldur's Gate II;
N. O Shadow Dragon
M. O Red Dragon
S. O Silver Dragon

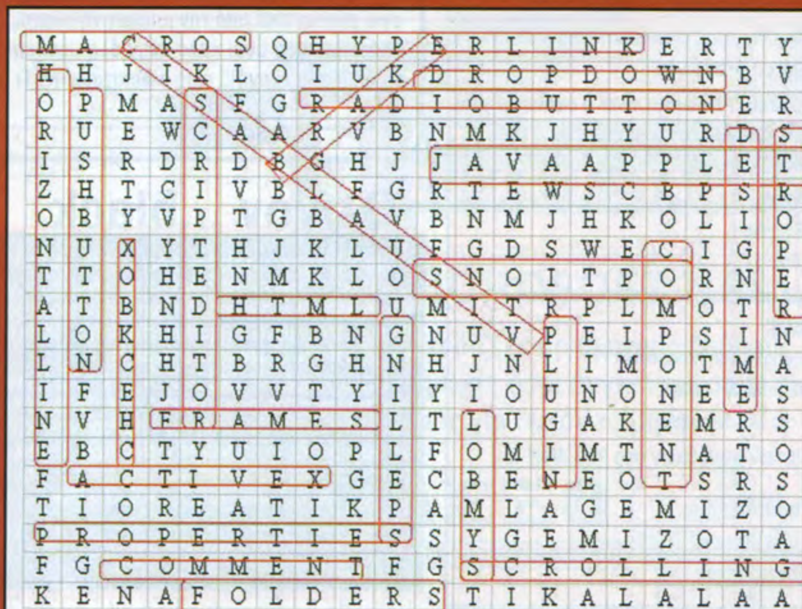
Χμμμ!

Δεν ήξερε μια και ήταν μακριά και σε διαφορετικά αυτοκίνητα και μιλούσαν με τα κινητά τους

Οι νικητές κερδίζουν 10 T-Shirts του "PCMaster", προσφορά του περιοδικού μας

- ΚΟΥΡΤΑΣ ΑΔΡΙΑΝΟΣ — ΑΘΗΝΑ
- ΚΕΦΑΛΛΟΝΙΤΗΣ ΔΗΜΟΣΘΕΝΗΣ — ΑΘΗΝΑ
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ — ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΖΑΡΒΑΛΗ ΜΑΡΙΑ — Π. ΦΑΛΗΡΟ
- ΓΡΙΒΑ ΙΟΥΣΤΙΝΗ — ΑΘΗΝΑ
- ΠΑΠΑΔΙΑΜΑΝΤΟΠΟΥΛΟΣ ΙΑΣΩΝ — ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
- ΜΟΣΧΟΣ ΙΟΡΔΑΝΗΣ — ΠΑΤΡΑ
- ΖΕΡΒΟΥΔΑΚΗ ΧΑΡΑ — ΠΕΙΡΑΙΑΣ
- ΧΡΙΣΤΟΦΟΡΙΔΟΥ ΔΑΦΝΗ — ΜΑΡΟΥΣΙ
- ΛΕΙΒΑΔΙΩΤΗΣ ΠΕΤΡΟΣ — ΚΗΦΙΣΙΑ

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ



M	A	C	R	O	S	Q	H	Y	P	E	R	L	I	N	K	E	R	T	Y
H	H	J	I	K	L	O	I	U	K	D	R	O	P	D	O	W	N	B	V
O	P	M	A	S	F	G	R	A	D	I	O	B	U	T	T	O	N	E	R
R	U	E	W	C	A	A	R	V	B	N	M	K	J	H	Y	U	R	D	S
I	S	R	D	R	D	B	G	H	J	J	A	V	A	A	P	P	L	E	T
Z	H	T	C	I	V	B	L	F	G	R	T	E	W	S	C	B	P	S	R
O	B	Y	V	P	T	G	B	A	V	B	N	M	J	H	K	O	L	I	O
N	U	X	Y	T	H	J	K	L	U	F	G	D	S	W	E	C	I	G	P
T	T	O	H	E	N	M	K	L	O	S	N	O	I	T	P	O	R	N	E
A	T	B	N	D	H	T	M	L	U	M	I	T	R	P	L	M	O	T	R
L	O	K	H	I	G	F	B	N	G	N	U	V	P	E	I	P	S	I	N
L	N	C	H	T	B	R	G	H	N	H	J	N	L	I	M	O	T	M	A
I	F	E	J	O	V	V	T	Y	I	Y	I	O	U	N	O	N	E	E	S
N	V	H	F	R	A	M	E	S	L	T	L	U	G	A	K	E	M	R	S
E	B	C	T	Y	U	I	O	P	L	F	O	M	I	M	T	N	A	T	O
F	A	C	T	I	V	E	X	G	E	C	B	E	N	E	O	T	S	R	S
T	I	O	R	E	A	T	I	K	P	A	M	L	A	G	E	M	I	Z	O
P	R	O	P	E	R	T	I	E	S	S	Y	G	E	M	I	Z	O	T	A
F	G	C	O	M	M	E	N	T	F	G	S	C	R	O	L	L	I	N	G
K	E	N	A	F	O	L	D	E	R	S	T	I	K	A	L	A	L	A	A

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



MICROSOFT TRAIN SIMULATOR



LEADFOOT — STADIUM OFF ROAD RACING



EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS



ROAD WARS

PCmaster ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 56.93 € - 19.400 δρχ. ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ 88.04 € - 30.000 δρχ. ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50.48 € - 17.200 δρχ.
❑ ΕΤΑΙΡΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ 102.71 € - 35.000 δρχ. ❑ Η.Π.Α.-ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ 102.71 € - 35.000 δρχ. ΑΡ. ΔΕΛ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ____________

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ____________ E-MAIL ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________ ΠΟΛΗ ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000089 7 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή No____________ ❑ τραπεζική επιταγή No ____________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ* ____________

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____________

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PCmaster ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ....................
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΗΛΕΦΩΝΟ....................
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ....................
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.
ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.800 δρχ. - 5.3 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

PCmaster ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ....................
ΗΛΙΚΙΑ.................... ΤΗΛ.................... E-MAIL ADDRESS....................

Λίστα InterNet Cafés του





Αν είστε ιδιοκτήτης Internet café και θέλετε να σας καταχωρίσουμε στη λίστα των Net cafés του "PC Master", παρακαλώ επικοινωνήστε με την κα Θεοδοσίου στο τηλέφωνο 9238672-5 ή στο e-mail: aspa@compupress.gr



ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

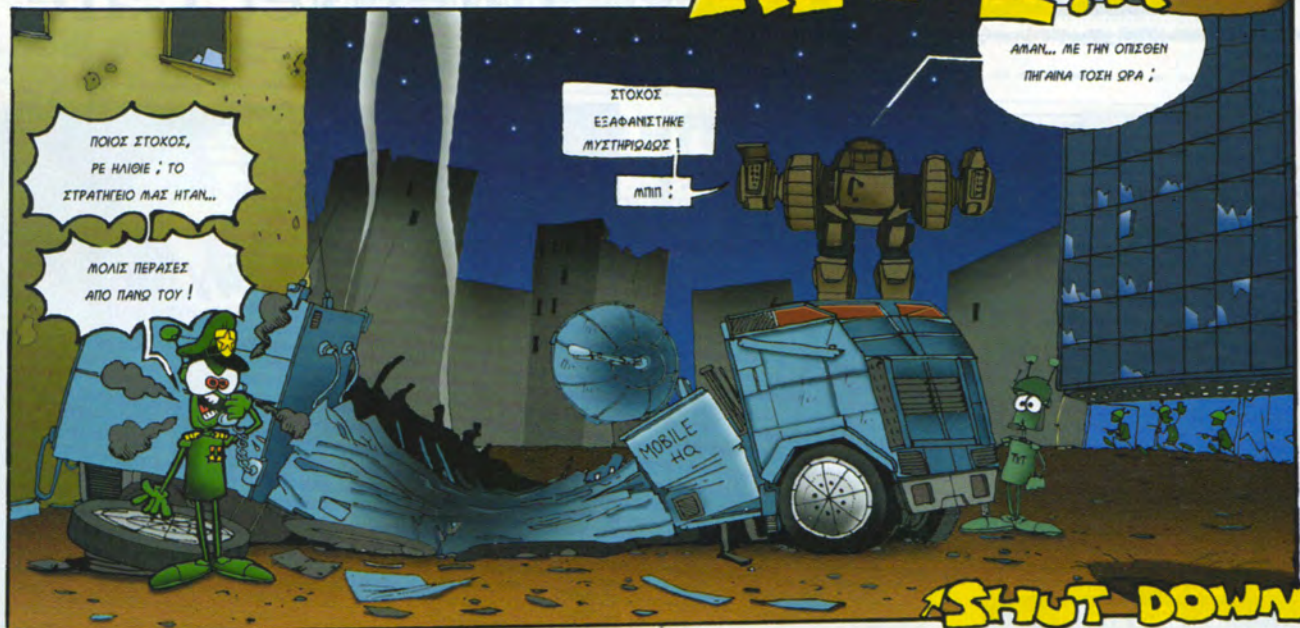
Mech DLL Commander

ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
Παναγιώτης Ι. Λύρης
markador@mailcity.com









Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

ΣΧΕΣΕΙΣ ΖΩΗΣ... ΣΧΕΣΕΙΣ SERVICE

HEWLETT PACKARD
Omnibook XE3

Intel® Pentium® III 800MHz
64MB RAM
20GB HDD
14" TFT XGA color
ETHERNET
DVD8x
56k Fax-Modem
Li-on battery
Win 98 preloaded



679.000 / 1.992,66€
ή 12 μήνες x 72.777 / 213,57€





Ένα "γλυκόχειλο" ψάρι καθαρίζεται απο δύο ταινιωτούς "καθαριστές" της οικογένειας Λαβρίδες.
Ενώ το ένα πλησιάζει το κεφάλι του "πελάτη", το άλλο έχει ήδη μπεί μέσα στην στοματική του κοιλότητα. Σ' αυτήν την φαινομενικά επικίνδυνη θέση, ο "καθαριστής" τρέφεται απο τα παράσιτα που ενοχλούν τα βράγχια του "πελάτη".
Το κέρδος απο αυτό το "καθάρισμα" είναι αμοιβαίο. Οι "καθαριστές" κερδίζουν την τροφή τους και ο "πελάτης" τους απαλλάσσεται απο τα παράσιτα.
Πηγή: "Ο κόσμος των φυτών και των ζώων"

DELL
Latitude C600

Intel® Pentium® III 850MHz
128MB RAM
20GB HDD
14,1 XGA TFT
DVD-ROM + FDD
Ethernet + Fax-Modem
Li-on, 2.4Kg
3 χρόνια εγγύηση
ΔΩΡΟ: Τσάντα μεταφοράς



830.000 / 2.435,80€
ή 12 μήνες x 89.778 / 263,47€

TOSHIBA
Satellite 1700-400 CDT

Intel® Celeron™ 700MHz
64MB RAM
10GB HDD
Color 13.3" TFT
CD-rom 24x
56k Modem
Win Mellennium
1 χρόνο εγγύηση



379.000 / 1.112,25€
ή 12 μήνες x 40.900 / 120,02€

EXPERT PC's



COSMODATA service & business solution

Τώρα, το service γίνεται στον δικό σας χώρο, υπεύθυνα και αποτελεσματικά, όπως μόνο η COSMODATA ξέρει να σας προσφέρει, με ένα τηλέφωνο στο: 3815931

EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Prosessor 800MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
128MB RAM up to 512MB / 20GB HDD
52x CD-ROM Drive / 8MB AGP SVGA Card
Monitor 15" (1280x1024) 1,44MB FDD
Sound Card / Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

198.000 / 581,07€
ή 12 μήνες x 21.222 / 62,28 €

EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Prosessor 1000MHz FCPGA
Motherboard με VIA APOLLO
128MB RAM up to 1GB / 20GB HDD UDMA 66
52x CD-ROM Drive / 16 MB AGP με επιταχυντή 3D
17" (1280x1024) Color Monitor / 128bit Sound Card
1,44MB FDD / Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

279.000 / 818,78€
ή 12 μήνες x 29.904 / 87,75 €

EXPERT Professional II

Intel® Pentium® 4 1,4GHz FCPGA
Motherboard Intel® 850GX
128MB RAM up to 1GB / 20GB HDD ATA 100
16x DVD-ROM Drive / 32MB AGP SVGA Card
1,44MB FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse
Windows Millennium Preloaded

309.000 / 906,82€
ή 12 μήνες x 33.119 / 97,19 €

• **ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27** ΤΗΛ.: 3815931 - FAX: 3815905
• **ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243** ΤΗΛ.: 5153388 - FAX: 5153028
• **Α. ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4 (ΠΡΩΗΝ ΑΘΗΝΩΝ)** ΤΗΛ.: 8986321-3

ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ: ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: 9:00 - 17:00 ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: 9:00 - 20:00 ΣΑΒ.: 9:00 - 15:00
ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ
ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18% - ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΥ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%